WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM İLK BAKIŞI

8GB DVD | 148 SAYFA

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

MAYIS 2010/05 | 6.50 TL (KDV Dahil)
Sayı: 31 | ISSN: 1307-8933



STREET FIGHTER'DAKİ İLK TÜRK DÖVÜŞÇÜ: HAKAN

SUPER STREET FIGHTER IV

DEV POSTER HEDİYELİ

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL: CONVICTION
BAŞTAN AŞAĞI YENİ BİR SPLINTER CELL

K.K.T.C. 7.50 TL (KDV DAHİL)
9 771307 893015 05


HIZ YETERLİ OLMADIĞINDA...
ATEŞLE
KULEYİ PATLAT
AKSİYONU BAŞLAT
PATLAT
YÜKÜ BIRAK
kalipa
PURE'UN YAPIMCILARI, BLACK ROCK STUDIOS'TAN
the best of E3
GAME CRITICS AWARD 09 WINNER
EN İYİ YARIŞ OYUNU ÖDÜLÜ
SPLIT/SECOND
VELOCITY
20 MAYIS'TA
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA
tiglon
PC DVD ROM
PS3
PlayStation Network
BLACKROCK
Disney
© Disney. "2", "PlayStation", "PS3" and PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ

O BİZDEN BİRİ (KIRMIZI OLSA DA)
Ofisteki Street Fighter 4 kapışmalarımıza (özellikle Ali'nin katılımıyla doruğa ulaşır) yepyeni iki renk geldi: Kırmızı ve turkuvaz. Hakan'ı bonesi, yağlanmaktan kızarmış cildi ve sevimli ailesiyle birlikte çok sevdik. Ama eminim birilerinin çıkıp "Türkleri kötü gösteriyorlar! Öyle kıpkırmızı Türk mü olur?! Capcom'u kınıyoruz!" diye yaygara yapması yakındır. Yıllardır Brezilyalı niye yeşil, Hintlinin niye kolu bacağı uzuyor, Japonun elinden niye enerji topu çıkıyor diye yadırgamıyoruz ama değil mi? Biraz daha rahat olsak, Japon bir firmanın dünya çapında 19 milyon satmış oyununun en yeni versiyonuna bir Türkü katmasından memnun olsak, biraz kendimizle barışık olsak ne güzel olur değil mi?

Güzel olan başka bir şey de, artık Oyungezer'in 10.000 sınırından aşağıya çok seyrek düşüyor olması. Eski dergimizin son aylarında ortalama 15.500 – 16.000 satıyorduk, demek ki bizden haberdar olmayan bir 6.000 okuyucumuz daha kalmış. Olsun, onlara da eninde sonunda ulaşacağız :)

Sözü Serpil'e devretmeden önce Mayıs ayında Darth Vader'ın Türkiye'ye geleceğini söylemek istiyorum. Yok yok, emirlerinizi yerine getirmedik diye Force Choke atmayacak bize. Orijinal üçlemede Darth Vader'ı oynayan David Prowse 28-29 Mayıs'ta imza günü için İstanbul ve Ankara'da olacak. Detayları www.darthvaderturk.com sitesinden takip edebileceğiniz bu etkinliğe biz de Oyungezer olarak her türlü desteği vereceğiz.

...

Ben de biraz bu ayın içeriğinden bahsetmek istiyorum. Yok yok, öncelikle kapaktan bahsetmek gerekiyor zira muhtemelen alışık olduğunuzdan çok daha kalabalık, hatta biraz çılgın bir Oyungezer kapağı görünce "neler oluyor" dediniz. Siz bir de önceki halini görseydiniz! Bu neşeli kapağın havaların ısınmasıyla ve içine girdiğimiz bahar havasıyla çok ciddi bir ilişkisi olduğuna dair şüphelerim var. Erken çöken akşamlar gitti, her an yağacak gibi duran bulutlar dağıldı ya, dergi de üstündeki koyu renkleri, ağır kahramanları kışkışladı. Aynen geçen yaz Monkey Island kapağında yaptığı gibi...

Ayrıca bir süredir sesi sedası çıkmayan iki eski yazarımızın, Erdem Madaralı ve Mert Hakkı Bingöl'ün de dergiye dönüşünü kutluyoruz bu ay. Erdem geçen yıl eğitimi için yurtdışına gidince simülasyon oyunlarımız boynu bükük kalmıştı, bu ay onlar da sıkı bir dönüş yapıyor Erdem'le birlikte. Mert'se yine elinde stylus'u ve WiiMote'uyla Nintendo sayfalarında. İkisine de hoş geldiniz diyoruz, darısı diğer çok meşgul ve çok kayıp yazarlarımızın başına :)

Bu sayıya emeği geçen herkese, yaptığınız yorumlar ve verdiğiniz fikirlerle bize destek olan sizlere, derginin son gecelerinde gözlerimizi açık tutan kahveye, müziğe, serin havaya ve bizi bir arada tutan oyunlara teşekkürlerimizle...

Sinan & *Serpil*

içindekiler

360drc





PC İNCELEME



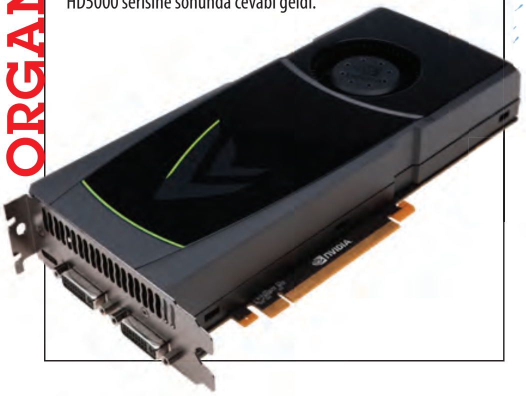


KONSOL İNCELEME

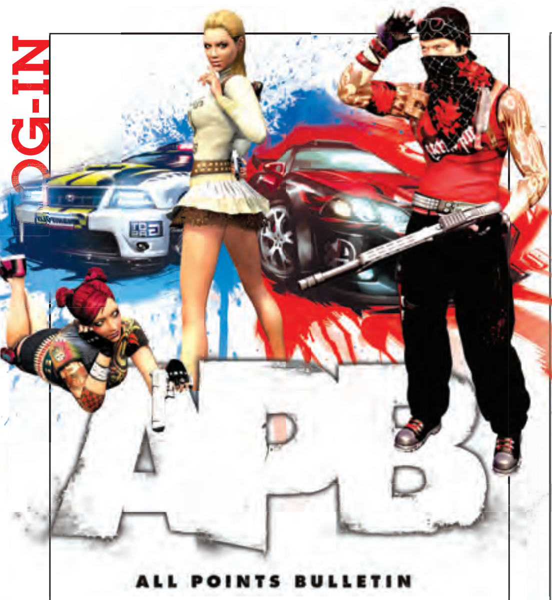




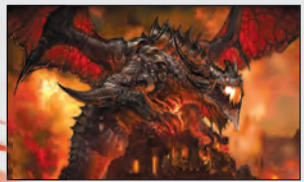
ORGANİZE SANAYİ



OG-IN



bakmadan geçmeyin







DOSYA



OYUN DÜNYASININ KARANLIK YÜZÜ

EKRAN DIŞI





N.E.M.

OYUN CANAVARI



oyun indeksi

OGZ_DVD

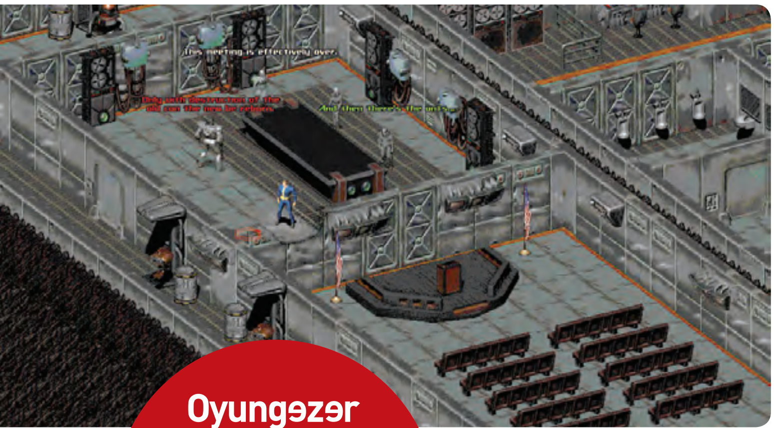
MELKOR'U YERİNDEN SIÇRATAN DVD

FALLOUT 2 RESTORATION PROJECT



MÜKEMMELİYETE BİR ADIM DAHA YAKIN

Fallout 2'nin gayet geniş içerikli bir oyun olduğunu düşünebilirsiniz ama yapımcıları çok daha fazlasını hedefliyordu. Çeşitli sebeplerden ötürü bazı bölgeler, görevler, karakterler ve eşyalar gibi irili ufaklı çok sayıda içerik oyunun son haline dâhil edilememişti. İlk olarak 2008 yılında ortaya çıkan gayrı resmi bu yama da tam olarak burada devreye giriyor. Eksik içeriklerin çoğunu tekrar oyuna dâhil etmekle kalmıyor, oyunun işleyişini etkileyen binlerce hatayı da ortadan kaldırıyor. Geçtiğimiz ay yayımlanan 2.0 sürümüyle tamamı elden geçirilen ve yeni eklentiler içeren mod en hafif tabirle süper olmuş. Önceki save'lerinizin bu modda geçerli olmadığını ve eğer oyun bilgisayarınızda yüklüyse modu kurmadan önce oyunu da kaldırıp baştan yüklemeniz gerektiğini hatırlatmakta fayda var.



PLAYPEN MACERALARIM



MANTIKLI VERSİYON:
Kalenin önüne uzanmış bulutları seyrederken gökyüzünde yeşil bir cisim gözüme çarptı. Yeşil cisim büyüdü, büyüdü ve ateş püsküren bir ejderhaya dönüştü. Hemen saklanmak üzere kendimi ormana attım. Sürekli arkama bakarak koştuğumdan olsa gerek, takılıp düştüm. Esrarengiz bir hatch imiş takıldığım şey. Yeniden doğrulduktan sonra tam yanımdaki dinamitleri inceliyordum ki karşıma Locke çıkmaz mı! Bana bir şey göstermek istiyormuş, göster bakalım dedim. Ama o da ne! Neyse, burada keselim bu hikâyeyi.

FÜTURSUZ VERSİYON:
Kalenin önüne uzanmış bulutları seyrederken gökyüzünde yeşil bir cisim gözüme çarptı. Yeşil cisim büyüdü, büyüdü ve ateş püsküren bir ejderhaya dönüştü. Adı Bob imiş meğer, sonradan öğrendim. Merhaba Bob! Pek de dost canlısı olmadığını görünce hemen uzaylı dostumun yanına koştum. İki muhabbet ettikten sonra diğer tüm uzaylılar gibi o da beni liderinize götürün dedi, kabul etmedim. Konsoldaki düğmelerle oynarken yanlışlıkla kırmızı düğmeye bastım ve... Aa, gerisini daha kimse çizmemiş. Ben çizeyim.

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

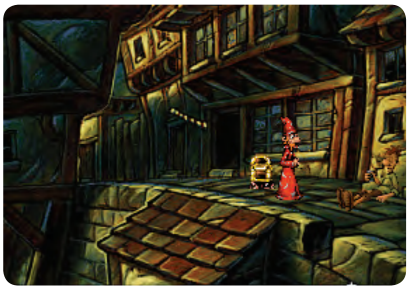
1- Sam & Max: S03E01
2- The Whispered World
3- Crysis 2 videosu
4- Narcissu
5- Synopsis Quest Deluxe

DISCWORLD

ÇEK ELLERİNİ PİKSELLERİMİN ÜZERİNDEN!



İnsanı sandalyeden düşüren oyunlar ikiye ayrılır: Korkudan sıçratanlar ve kahkaha attıranlar. Terry Pratchett tarafından yaratılan fantastik ve de uçuk bir dünyada geçen 1995 yapımı bu macera oyunu ikinci gruba giriyor. DVD'mizin Full bölümünde bulabileceğiniz Discworld'ü kurup çalıştırmak için yapmanız gerekenler sırasıyla şöyle:





» *Yükle* düğmesine bastınız, karşınıza iki tane dosya çıktı. İkisini de sırasıyla sabit diskimizde ayrı klasörlere çıkartıyoruz.
» *Discworld (Patch)* klasörüne girip içerisindeki *Decode.exe* dosyasını *Discworld* klasöründekinin üzerine kopyalıyoruz.
» *Discworld* klasöründeki *Unpack.bat* dosyasını çalıştırıyor ve işlemin tamamlanmasını bekliyoruz.
» İşlem tamamlandığında karşımıza çıkan Sound Configuration Utility penceresinden MIDI music ve digital audio değerleri için *Creative Labs Sound Blaster or 100% compatible*'i seçip *Done* diyoruz.
» *Discworld (Patch)* klasörüne girip içerisindeki *english.idx* dosyasını *Discworld* klasöründekinin üzerine kopyalıyoruz. (Bu aşamayı ben atladığım halde bir sorun çıkmadı ama yine de yapmakta fayda var.)
» DVD'mizin Araçlar bölümündeki ScummVM adlı programı bilgisayarımıza kurup çalıştırıyoruz.
» *Add Game* düğmesine tıklayıp *Discworld* klasörünü seçiyor ve *Choose* düğmesine basıyoruz. Bir üst klasöre çıkmak için *Go up* düğmesini kullanabilirsiniz. "ScummVM could not find any game in the specified directory!" hatası alıyorsanız doğru klasörü seçmemişsiniz demektir. Klasörü seçmek için üzerine çift tıklayıp içine girmeniz ve daha sonra *Choose*'a basmanız gerekiyor.
» Ayarları yaptıktan sonra *OK* düğmesine basıyoruz. Artık listeden *Discworld (CD/DOS/English)*'i seçip *Start* diyerek oyunu başlatabilir, oyun içerisinde F1 tuşuna basarak menüye ulaşabilirsiniz.

360drc



"Marcus değilim ben! Değiliiim!"

syf 20 >>



GEVŞEYEN YAYLAR

İzmirli oyungezerleri kıskandım ben bu ay. Biz işlerin ortasında boğulurken bu sevimli insanların toplanıp piknik yaptıklarını öğrenmemle dünyam altüst oldu. Zaten havalar ısınmış, ortamda iyot kokusu var. İnsan bir davet eder, değil mi? Belki de kalkıp geleceğiz ta oralara kadar. Hep böyle kendi aranızda, bizi niye dışlıyorsunuz? Neyse, biz de hırsımızı alamayıp 360drc'yi yeni baştan düşündük. Eski mobilya kokusunu almaya başlamışız, bir havalandıralım, eski eşyalardan bazılarını -gönlümüz el vermese de- atalım, yerine yeni bir şeyler alalım istedik. Bir gezin bakalım, ne düşüneceksiniz?
Bu arada İstanbullu oyungezerler bir ses edin, diyorum ki yazarlar, okurlar bir halı saha yapalım. Var mısınız?

Biterken çalıyordu:
Ryan Bingham – The Weary Kind

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

01	Football Manager 2010	SEGA
02	The Sims 3	EA
03	GTA IV: Liberty City Stories	Rockstar
04	Napoleon: Total War	SEGA
05	Battlefield Bad Company 2	EA
06	Mass Effect 2	EA
07	The Sims 3: World Adventures	EA
08	C&C 4: Tiberian Twilight	EA
09	Warhammer 40K: Dawn of War II: Chaos	THQ
10	WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard

OFİS 2010

Son ofis geyikleri burada. Evet Serpil...

01 Pencere kenarı senin, bahar ilk sana geldi galiba?
Polenleri ve sivrisinekleri kastediyorsan evet fakat ellerimi ısıtamadım hâlâ Faruk ya. Yine de bahar sayılır mı?

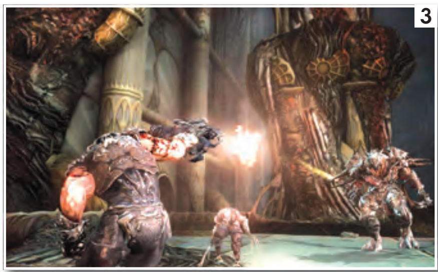
02 Heavy Rain de yağmaz artık.
Bence Taxidermist DLC'sini oynadığımız akşam şakır şakır yağacak. Belki de bize öyle gelecek.

03 Alan Wake'i birlikte oynayacağız bak söz verdin.
Söz. Böylece kâbuslarına girmemin bir açıklaması olur :)









QUANTUM THEORY

MARCUS? BU SEN MİSİN? - ALİ SEZGİN

Quantum Theory birtakım yaratıkların ve onlara karşı savaşan insanoğlunun bulunduğu, fazlasıyla tanıdık bir ortamda geçiyor. Uzaktan *Gears of War*'un ana karakteri Marcus Fenix'i andıran Syd, aslında dünyada kalmış az sayıdaki insandan biri. Zira dünyanın başına gelmeyen kalmamış: Ortaya çıkan yaratıklar neyse de, Erosion isimli madde (en azından denemişler) ve bu maddenin kaynağı olan gizemli 'yaşayan kule' büyük bir tehdit oluşturuyor. Syd de sürekli şekil değiştiren bu labirentimsi kuleye, bir daha çıkamamak üzere girip kaybolan bir talihsiz asker. Durum yeterince umutsuz bir hal aldığında kahramanımız Syd, Filena isminde cengaver -ve gizemli- bir kadınla tanışıyor ve insanlığın hâlâ bir şansı olduğuna kanaat getiriyor. Ama bu arada erozyon ülkenin bir gerçeği haline gelmiş durumda (bununla ilgili diğer esprileri incelemeye saklıyorum).

1- Oyunun tek kişilik bölümlerinde Filena ve zekâ seviyesi başımızı fazlaca ağrıtacak gibi duruyor.

2- GeOW'daki chainsaw kapışmasını hatırlayanınız var mı? Bu, o işte.

3- Aha bu da bir çeşit blindfire... Ne kadar da tanıdık...

Oynanış, genel anlamda *Gears of War*'u 'fazlasıyla andırıyor' demek isterdim ama *GeoW*'un birebir aynısını yapmış adamlar yahu! Siper alma sistemi, esas oğlan Syd'in vücut yapısı, her şey resmen *GeoW* çakması… En azından 'gibi duruyor'. Quantum Theory'nin kendine göre



UYKU MODU

Evlatlarının geç saatlerde oyun oynamasını engellemek amacıyla Türk anneleri tarafından geliştirilen "zıbar yat eşek sıpası" teknolojisini benimsemeyen Koreliler daha farklı bir çözüm yolu bulmuşa benziyor. Kore'nin Kültür Spor ve Turizm Bakanlığının aldığı karara göre belli bir yaşın altındaki oyuncuların gece oyun oynamak yerine uyuyabilmeleri için "oyun kesintisi" uygulaması başlatılacak. Bu uygulamaya göre oyuncular 00.00 – 06.00, 01.00 – 07.00 ve 02.00 – 08.00 saat aralıklarından birini seçerek bu süre boyunca online oyunlara bağlanamayacaklar. Karara uymayıp oyunlara bağlanmaya çalışanların ise internet hızları düşürülerek oyun oynaması imkansız hale getirilecek. Devlet müdahalesi ne kadar etkili olacak bilinmez ama eğer uygulama başarısız olursa yüzde 100 garantili 'güç kablosu saklama' tekniğini öneriyoruz, kesin çözüm.

ATI ALAN ÜSKÜDAR'I GEÇTİ

Ankara merkezli bir oyun firması, TaleWorlds. Onun bebeği Mount & Blade, basit bir düşünce olarak doğan ve giderek gelişerek tüm dünyada yankı uyandıran bir oyun. Warband ise selefinin başarısına sırtını dayayarak güç alan, son derece başarılı bir devam oyunu. 'Tüm dünyada satış rekorları kıran' klişesini Warband için kullanamayacağız belki ama bizden bir oyun için yakaladığı başarıyı anlatacak bir klişe zaten henüz üretilmedi. Zira Mount & Blade: Warband geçtiğimiz ay içerisinde Steam, Direct2Drive gibi dijital oyun satan sitelerde uzun süre "en çok satan oyunlar" listesinin en tepesinde yer aldı. "Uğraşıyoruz ama neye yarayacak arkadaş?" düşüncesine sahip kaderci Türk oyun geliştiricileri için ibret alacak daha iyi bir başarı öyküsü olabilir mi? Oyungezer olarak TaleWorlds'u yakaladığı bu müthiş başarıdan dolayı kutluyor ve sektörden çıkacak yeni başarıları heyecanla bekliyoruz. Bakın bekliyoruz, ona göre…



> Just Cause 2 DLC'lerinin şu sıralar indirilebiliyor olması gerek. > DJ Hero 2 geliştirilmiş aparatıyla yoldaymış. > Yeni Tony Hawk doğrulandı. Tony Hawk: Shred > Eski IW'cıların kurduğu >>



ŞCR / InXile Entertainment

Team Tachyon
Quantum Theory patlayacaksa bu büyük ihtimalle yapımcı Team Tachyon'un deneyimsizliği yüzünden olacak. Birkaç Wii ve PSP oyunu dışında dikkate değer bir yapıma imza atamayan firma, kendini Gears of.. pardon Quantum Theory ile göstermeye çalışıyor.

Rygar: Legends of The Adventure (2002)
Ortalama bir aksiyon dövüş oyunu olan Rygar, kamera sorunları olmasaydı kaliteli bir PS2 oyunu bile olabilirdi.

Undead Knights (2009)
Bu isim size de bir yerden tanıdık geliyorsa, muhtemelen karıştıkları PSN skandalı yüzündendir. Firma, Sony yetkililerine demo diye tam sürüm oyunu verince millet uyanana kadar herkes tam sürümü indirmişti.

KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Tecmo
Çıkış Tarihi: Belli değil
Platform: PS3, XBOX 360
Web Sitesi: www.tecmo.co.jp/product/qt/

ilginç yönleri de yok değil neyse ki. Özellikle TGS videosunda vurgulanan yakın dövüş teknikleri göze oldukça hoş görünüyor. Diğer taraftan da öyle aman aman kullanılacak, işlevsel bir şey gibi gelmedi bana. Bu durumda geriye sadece 'yaşayan labirent' fikri kalıyor. Kule, aslında yaşayan bir organizma ve *Diablo* gibin oyuncuya her seferinde farklı bölümler sunuyor. Yapımcı Team Tachyon o kadar iddialı ki, bir defa oynadığımız bir bölüme bir daha asla denk gelemeyeceğimizi bile söylediler son demeçlerinde. Denemeden bilemeyiz tabii…



Yakın dövüşten sorumlu karakterimiz Filena ama iş ciddiye bindiğinde tekme tokat girişen Syd oluyor.

ONIAR HALKA DEĞİL, FILENA

Quantum Theory'nin tek kişilik bölümleri ne yazık ki ortaklaşa oynanışa izin vermiyor. Diyeceksiniz ki "O zaman neden Filena var?" Filena, özel ortaklaşa bölümlerde oynanabilir bir karakter olarak oyuna bir şeyler katıyor ama Quantum Theory'nin kalan süresi boyunca hayatta tutmamız gereken bir yükten fazlası gibi görünmedi bize. Yapımcılar Filena'nın kendi başının çaresine bakabileceğini söyleyip duruyorsa da izlediğim özel gösterimlerdeyse ne zaman bir basın elemanı oyundan keyif almaya başlasa Filena haşat oluyordu. Quantum Theory'nin bitmiş halinde durumun değişip değişmeyeceğini göreceğiz.

QT'de gerçekten ilgi çekici görünen asıl unsursa bölüm görselleri, ki bu da iki ilginç tarzın birleşiminden oluşuyor. Japon Art Noevau'sı bir şekilde Giger'ın Alien tasarımlarıyla birleşmiş ve ortaya hem kendine has bir estetiği olan hem de zaman zaman klasik Japon çizimlerinden esintiler taşıyan mekânlar ve karakterler olmuş. Ama bu kadarının oyunu kurtarmaya yetmeyeceği çok açık. Eğer yapımcılar kalan vakti iyi değerlendirip ellerindeki formülü güçlendirecek özgün bir şeyler daha bulamazsa teorisi ne olursa olsun oyunun pratikte sapır sapır döküleceği çok açık.

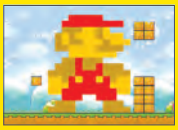


EN TALİHSİZLER

Bu ay "en"lerimizi beyan edeceğimiz yeni bir seriye başlıyoruz oyungezerler. Adres, aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr. Her ay bir kategori belirleyip içimizi döküyoruz ortaya. Gelecek ayın EN'i: En illet olduğunuz beş oyun karakteri. Bu ay benden, oyun dünyasının **EN TALİHSİZ** karakterleri:



5 **Futbol oyunu seyircisi:** Çok yakın bir zamana kadar böyleydiler işte. Şu hale bakar mısınız... Kiminin yarısı bile yok. Bu halde atılan gole sevinmeye, maçın heyecanına ortak olmaya çalışan bitmapler, gifler kadar iç acıtanı gelmedi bu aleme.



4 **Mario:** Kendi halinde bir tesisatçıyken, 'bu boru başka boru' diye mırıldanarak paralel evrene geçiş yapan abimiz, prensesi kurtarmak için kaplumbağa kabuğuna basmaktan, dikene oturmaya kadar her türlü işe bulaşıyordu. Ama en acıklı anlar, kafasını taşlara vurduğu zaman yaşanıyordu.



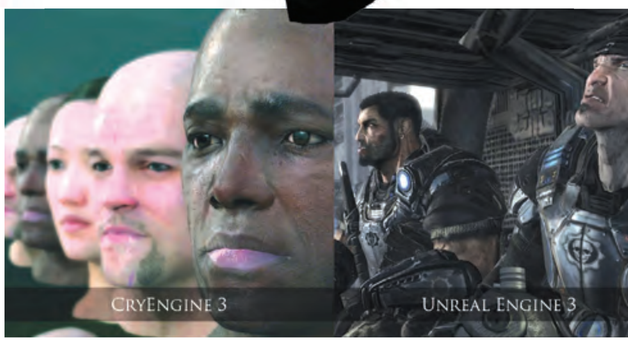
3 **Solid Snake:** Hangisini sayayım? Tam bir aile dramı. Ne baban belli, ne anan. Laboratuar çocuğu Snake'in bedenine giren şırınganın haddi hesabı yok. Yok FoxDie, yok nanomachine'ler derken genç yaşta saçlarına karlar yağdı Solid'imizin.



2 **Max Payne:** Mahkeme kararıyla soyadını değiştirse belki de başına bunlar hiç gelmeyecekti. Acıların çocuğu eski narkotik polisi Max'i Rio'da gördük en son. Orada da ne yaptığı belli değil. Gökten üç elma düşse, kurtlusu Max'e denk geliyor.



1 **James Sunderland:** Tabii ki, elbette ki… Ölü karısından mektup alan adama ne denir ki başka? Çok sevdiği eşiyle balayı yaptığı yerde zebanilerle, gulyabanilerle, cellatlarla karşılaşacağını nereden bilsin? Sırf Maria'yla takılamadığı için bile en şanssız karakter o.



BU BİR DÖNÜM NOKTASIDIR VOL.2

Unreal 3 motoru bedava olarak kullanıma açıldığında bunun bir devrim olduğundan bahsetmiştik. Epic'in bu hamlesine sektördeki en büyük rakiplerinden Crytek de bir karşılık verdi ve şirket yöneticisi Cevat Yerli, CryEngine 3'ün bedava kullanılabilir bir versiyonunun piyasaya çıkacağını duyurması karşılıkların en güzeli olarak tarihe geçti. Bir mod olarak değil, kendi başına bedava dağıtılacak bir platform ile prodüksiyon alemine kolay bir giriş düşündüklerini açıklayan Yerli, çıkartacakları versiyonun CryEngine 3 performansını yakalayabileceğini de iddia etti. Bir elinizde Unreal 3, diğerinde CryEngine 3. Şam kayısısı isteyen?



VAR MISIN SCV'SİNE BAHSE?

İnsanoğlunun yaradılışından gelen bir sıkıntı olsa gerek, hile hurda dünyanın en absürd noktasında en saçma şekilde ortaya çıkabiliyor. "Şike" başlığını her tür spor organizasyonu için aklımıza getirebilirdik ancak StarCraft ile aynı cümle içinde geçiyor olması biraz enteresan. Belki de biz çok safız... Zira olaya neredeyse bizden başka bulaşmayan kalmamış, öyle ki skandalın tam göbeğinde gelmiş geçmiş en iyi StarCraft oyuncuları duruyor. Eski BlizzCon şampiyonlarından sAviOr ve EffOrt'un da içinde bulunduğu pek çok isim, önceden ayarlanmış maçlar ve yasadışı bahis suçlamalarıyla karşı karşıya. Yasadışı kumar gruplarının dosyalarının incelenmesi sonucu ortaya çıkan bilgilere göre pek çok başarılı isim, kendi rakiplerine para yatırıp maçları bilerek kaybetmişler. 2006 yılından beri takip edilen bu skandalın perde arkasında dönen paralar ise bir futbol maçı şikesinden hiç de aşağı kalır değil. İşin içine bahis girdi mi devreleri yanıyor milletin demek ki ama bizim ülkede kimse asla böyle bir şey yapmaz. İddiaya giren?

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Yağmur coştu, sel oldu

Şubat sonlarında piyasaya çıkan Heavy Rain, 1 milyon barajını aştı. Bu sonucu oldukça şaşırtıcı bulan yapımcı David Cage, "200-300 bin arası bir satış bekliyordum" dedi. Çok mütevazısınız Sayın Cage, sizi alan yaşadı.

Trine gelir hoş gelir

Braid ile platform oyunlarına sanat katan Trine'ın son güncellemesinde oyuna Türkçe desteği geldi. Ayrıca mevcut kopya koruma sistemini de kaldırıyor bu güncelleme. Ubi?



Gözümüz yollarda kalmıştı

Epic Games'in hep daha fazlası istenen serisi Gears of War'un üçüncü oyunu kesinleşti. Nisan 2011'de piyasaya çıkması ve serinin son oyunu olması bekleniyor GeOW 3'ün. Son olacağını düşünenler daha çok bekler ya aslında...

Doğum kontrol ağı

Fable 3'te co-op olacak. "Pek çok oyunda var zaten. Bunun farkı ne ola ki?" diyorsanız şöyle söyleyelim, co-op olarak başka oyuncularla sevişebilecek ve hamile kalabileceksiniz. Yeni bir mod bu yani. İşin gücün hinlik Molyneux...



En uzağa da ben işiyorum

Crysis 2'nin senaristi Richard Morgan, Modern Warfare 2'ye "hayal kırıklığı", Halo'ya "saçmalık", Killzone 2'ye ise "Crysis 2'nin alpha hali bile daha iyi" şeklinde salladı. Sus be adam!

Acı var mı acı?

Ay içerisinde Warhammer Online oyuncularının ceplerinden EA'e para yağdı. Aylık ödeme için kartlarından 'yanlışlıkla' normal ücretin 12 ila 22 katı arasında değişen meblağlar çekilen oyuncular 'kazığın sadece ucu sivriymiş' açıklamasında birleştiler.



İstemem, yan cebime

The White Stripes'ın vokalisti Jack White, müziğe yeni başlayanlara "oyun oynamayın" çağrısında bulundu. Bu çağrıyı muhtemelen Guitar Hero 5'de kullanılan Blue Orchid'den aldığı paracıkları harcarken yaptı. Canıım, kıyamam.

Hatasız kul olmaz

Remedy, 2005 E3'ünde Alan Wake için yaptığı "açık dünya" açıklamasının bir hata olduğunu itiraf etti. O dönem serbestçe dolaşılabilen dünyaların çok moda olması nedeniyle bu hataya düştüklerini belirtiyorlar. Şaşkına bak hele.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

Sinan



Diablo III



ÇOK SABIRSISIZ BİZ!

Ben Bu Oyunu Ölesiye İstiyorum Çünkü:

ÖZLEDİM! 2000 yılında askerden izne geldiğimden beri Diablo'ya elimi sürmedim ve artık aşermeyi geçmiş bir durumdayım!

GABRIEL: Worldstone'u yok ettikten sonra hangi deliğe girdiğini merak ediyorum.

DIABLO KARDEŞLER: Soulstone'ları parçalansa da cehennemde hâlâ varlıklarını sürdürdüklerini tahmin ediyorum.

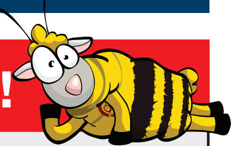
CO-OP: Yeni Battle.net üzerinde ömrümüzün minimum 1 yılını tüketecek co-op oyunlara yelken açmak istiyorum!

BLIZZARD BÜYÜSÜ: En son çıkan Blizzard oyununu (WoW) pas geçtiğimden, 10 yıldır yeni Blizz oyununa hasret kaldım ulan!



ÖYLE DEĞİLMİŞ ASLINDA

Geçen ay sizlere Denison Üniversitesi'nden araştırmacı Robert Weis'ın "oyunların küçük çocuklara zararları" içerikli çalışmasını aktarmıştık. Bu araştırmaya cevap, Utah'ın Weber State Üniversitesi'nde psikoloji okuyan Christian Petersen'den geliyor. Petersen, ödevlerinden arta kalan zamanda oynadığı oyunların ona zarardan çok yarar getirdiğini düşünerek bunu kanıtlama ihtiyacı hissetmiş ve 50 öğrenci üzerinde bir deney yapmış. Deneye katılan öğrencilere 20, 40 ve 60 dakikalık periyotlar halinde Halo 3 oynatan Petersen, deney öncesi ve sonrası deneklere görsel tepkilerini ölçmek üzere bir test uygulamış. Ve sonuçta oyun oynamanın refleksler ve atiklik üzerinde çok ciddi bir artış sağladığını bulmuş. Araştırmacılar zararlı, oynayanlar ise yararlı olduğu konusunda inatlaşmaya devam ededursun, bakalım bu sidik yarışını kim kazanacak…



HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!

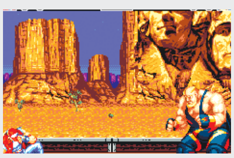
Masamın tam arkasında büyükçe bir pencere var. Şimdi havalar da ısındı ya, vızıl vızıl uçanı kaçanı bitmiyor. Ama geçenlerde irice bir tanesi camı kırıp daldı pencereden içeri. Anam! Bi baktım, taş devrinin adamı Emre Sümer'miş? faruk@oyungezer.com.tr

1-Faxanadu (1989)



Orijinali: "Hello. I sell keys. What would you like?"
Meali: "Merhaba. Anahtarlar satıyorum. Ne istiyorsun?"
Demek ki: Ben de anahtarcıya 0,7 Tombo uç almaya gelmiştim ama neyse artık, başka zamana…

2- Fatal Fury 2 (1992)



Orijinali: "What a tough. I think I used about 61,5% of my strength"
Meali: "Amma sıkı biri. Sanırım gücümün %61,5'unu kullandım."
Demek ki: Benim asabımı bozup gücümün %83,7'sini kullandırtma lan şimdi!

3- Golgo 13:Top Secret Episode (1988)

Orijinali: "Someone shot the copter down but a message the group left behind said it wasn't you."
- ….
Meali: "Biri helikopteri indirmiş ama grubun bıraktığı mesaj senin yapmadığını söylüyor."
- ….



Demek ki: Abi koskoca helikopteri indirmekle suçlanıyorsun. Söyleyecek hiç mi bir şeyin yok? Pes bu kadar rahatlığa!

hafta Live üzerinde. > Halo: Reach'in Legendary Edition'ı tam 100 Euro olacak. > Resident Evil filmlerinin yönetmeni Paul Anderson oyun yapımcılığına soyunmuş. > Yeni iddia: >>


YEPYENİ BİR HİKAYE VE KIYASIYA PVP!
SAVAŞA HEMEN KATIL, EFSANE OL!
Hemen Katıl!
Bedava Oyna!
The Last Legend Has Begun
LC
LAST CHAOS
LASTCHAOS.WEB.TR
BarunsOn games
Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2003-2010 Barunson Games Corporation. All rights reserved.
“Last Chaos” is the copyright and trademark of Barunson Games Corporation. All rights reserved.
gamigo

SPIDER MAN: SHATTERED DIMENSIONS

ÖRÜMCEK ÇEŞİTLERİMİZİ GÖRMEK İÇİN BUYURUN - YİĞİTCAN ERDOĞAN



ŞCR /Beenox

2005 senesinde Activision tarafından satın alınan ve o günden beri Activision oyunlarının portlarıyla uğraşan Beenox'un ilk AAA oyunu bu olacak, umarız altından kalkmayı becerebilirler.

Guitar Hero: Smash Hits (2009)
Guitar Hero I, II ve III: Legends of Rock'ın en sevilen parçalarının dört enstrümanlı sisteme taşınmasını sağlamak gibi bir vasfı vardı. Fena değildi.

Bee Movie Game (2007)
Beenox'un yapmak için doğduğu bir oyun olduğunu sanıyoruz. Gerçi harika değildi ama bir animasyon filminin oyunu olduğu düşünülürse gayet sağlamdı.

KISACA

Tür: Aksiyon
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 2010 Eylül
Platform: PS3, 360, Wii, DS
Web Sitesi: spidermandimensions.marvel.com

Söz konusu olan aile dostumuz emektar Spidey olduğunda bilgisayar oyunları hep ikiye bölündü: Çok iyi olanlar, hiç de fena olmayanlar, vasatlar ve kelimenin tam anlamıyla rezil oyunlar. Ama ne olursa olsun Spider-Man oyunları, Spider-Man filmlerinin sayesinde gelmiş geçmiş en popüler süper-kahraman oyunları olmayı başarmadan önce de çıkmaya devam etti. Bazılarında Spidey önüne gelen herkesi ağları ve yumruklarıyla pataklayan bir tanktı, bazılarında zekâsını, bazılarında hızını kullanması gerekti. Bazen de bambaşka şeyler oldu, bir şehri tamamen Spidey'nin ağlarının altına bırakıp ondan kendi yolunu çizmesini bekleyen oyunlar yapıldı. Peki Shattered Dimensions? Shattered Dimensions ne bekliyor yaşlı örümcekten?

NE BEKLİYOR HA?!

Hepsini. Shattered Dimensions, bugüne kadar çok kez şekil ve yön değiştirmiş olan Spider-Man serisinin en başından sonuna kadar üstlendiği pek çok rolü birleştirmeyi amaçlayan bir oyun olacak. Açıklanan iki Spider-Man varyasyonu da bunu destekliyor. Bir tanesi, çok iyi tanıdığımız Amazing Spider-Man. Kendisi kırmızı mavi üniformasıyla bu sefer bir ormanda, hikâyedeki diğer örümcekler gibi farklı boyutlara dağılmış bir tabletin parçalarını bulmaya çalışıyor. Kendisi tam da Spidey'den umduğumuz şekilde davranıyor; ağ atıyor, düşmanları kendine çekiyor, sallanıyor, gelen kurşunlardan kaçabiliyor. Açıklanan diğer Spider-Man ise bunun tam tersi; Spider-Man Noir. Geçtiğimiz sene başlayan Marvel Noir evreninin en ilgi çekici karakterlerinden biri olan, ağ yerine silah, tayt yerine trençkot kullanan bu Spider-Man sessizce düşmanlarının arkasından ilerleyip kimseye gözükmeden işini hallediyor. Amazing kuzeninin aksine Spider-Man Noir'ın dünyası siyah beyaz yağmurlardan oluşuyor ve bu da diğer her şey gibi oyunun iki halinin birbirine ne kadar zıt olabileceğini gösteriyor bize. Diğer iki Spider-Man henüz belli değil, fakat en az bir tanesinin altı kollu mutant Spidey olacağı kulağımıza çalınanlar arasında. Ama şimdilik öyle gözüküyor ki dört değil, sadece bu ikisi dahi çıksa Shattered Dimensions, uğruna heyecanlanmaya değecek bir oyun olacak. Umalım da bizi ters köşeye yatırmasın.

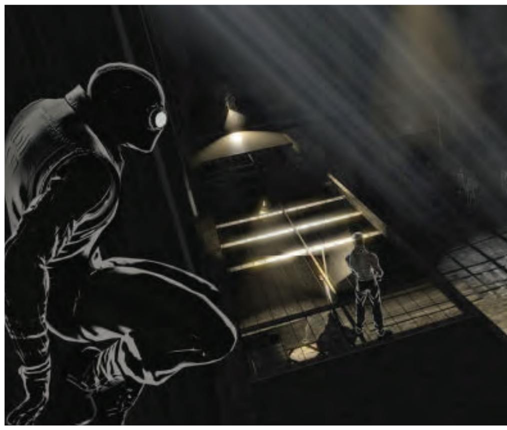

Noir Spider-Man...
İtiraf edin, siz de bir Rorschach tadı aldınız!


Arkadan ve sessizce...

Süper kahramandan çok, ipuçlarını kovalayan bir dedektifi andırıyor.


Amazing Spider-Man'in alışık olduğumuz komboları yerli yerinde duruyor.


Spidey ormanda ne yapıyor? Evet, bir tabletin peşinde ama gökdelensiz bir Spidey ne yapabilir ki?



Spider-Man Noir gizlilik tabanlı bir oynanışa sahip olacak, Noir Peter'ın en iyi dostu gölgeler.


Amazing Spider-Man, tanıdığımız tehlike anında kulakları çınlayan, olabildiğine esnek Spidey.





Fragmandaki gölgeli karakterleri arkada da görmek mümkün, fakat burada onları seçmek biraz daha zor.



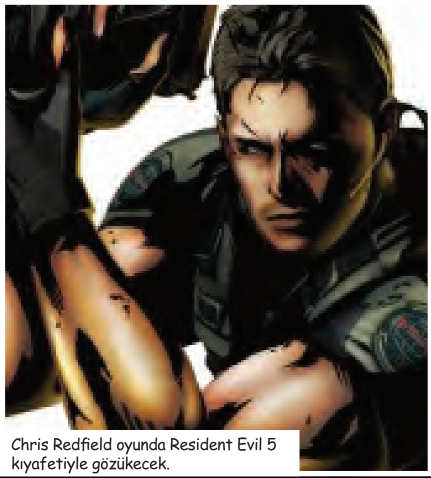
Acaba hangilerini burada görebileceğiz?



Wolverine yine assolist gibi takılıyor.

Filmdeki kostüme de ilham kaynağı olan Extremist çiziminden alınmış Iron Man kostümü.





Chris Redfield oyunda Resident Evil 5 kıyafetiyle gözükecek.

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

RYU GİBİ KAÇIP HULK GİBİ PARÇALAYANLARIN OYUNU - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Biz, sayın Oyungezer okuyucuları, bir süredir bunu bekliyoruz. En çılgın çocukluk fantezilerimiz için bile aşırı kaçan bir hayal olarak *Marvel vs. Capcom 2*'nin XBLA ve PSN için yeniden yapıldığı günden beri bunu bekliyoruz. *Street Fighter IV* ve *SSFIV*'ün işlerinin bitmesini, Capcom'un tüm dikkatini bu projeye vermesini bekliyoruz. Ve hepsinden sonra, tüm koşullar olgunlaştıktan sonra, *Tatsunoko vs. Capcom*'ın yapımcısı Ryota Niitsuma projeyi eline alıp adeta birbiriyle dövüşmesi için yaratılmış bu iki evrenin kavgasındaki üçüncü raundu başlatmaya hazırlandıktan sonra... Biz sadece bekliyoruz.

KİMLER GELMİŞ, KİMLER GELMİŞ

Peki, nedir bu kadar huşuyla beklediğimiz? Yani evet, Marvel ve Capcom karakterlerinin birbirine kırdırılması orijinal ve ilk iki oyunu kıstas alırsak eğlenceli bir fikir. Ama *Street Fighter IV* ve *Tatsunoko vs. Capcom*'dan sonra Japon şirket üçüncü bir defa sekecek mi? Eh, eğer altınızda *Resident Evil 5* ve *Lost Planet 2* gibi oyunların motoru olan MT Framework gibi bir trambolin varsa çekirgeleri ve kurallarını dert etmezsiniz. Oyunun yapımcısı Niitsuma'ya göre bu bir dövüş oyununun sahip olduğu en güçlü motor. Grafikler de bu motordan güç alarak *Street Fighter IV*'ün mürekkepli havasıyla batı çizgi romanlarında görülen o gölgeli çizimi birleştirmeye çalışıyor gördüğümüz kadarıyla. Üstelik bunu tamamen 3D yapıyor. Seri için bir ilk olan tek şey bu değil, aynı zamanda ilk kez *MvC* serisinden bir oyun arcade'i bay geçecek, bu da Niitsuma ve ekibinin konsollar için mükemmel bir deneyim yaratmasına olanak verecek. Hayır, zaten henüz doğrulanmış karakterleri bile heyecan verici bir oyun nasıl mükemmel bir deneyim olmaz ki? Capcom tarafından Ryu, Chris Redfield ve Morrigan (Darkstalkers), karşıdansa Hulk, Iron Man ve Wolverine şimdilik doğrulanan, Captain America, Dr. Doom, Deadpool, Super Skrull, Frank West, Trish, Chun-Li, Dante/Nero ve Felicia da fragmandaki siluetlerden tahmin edilen karakterler. 30 Marvel ve Capcom karakteri, derin bir hikâye, harika görseller... Evet, Oyungezer okuyucuları, artık siz de bunu bekliyorsunuz.

ŞCR /Capcom

Nereden başlasak ki? 1979'dan beri her türlü konsola oyun çıkarmış ve çıkardığı oyunların çoğunda efsanevi bir başarı yakalamış Capcom bu istikrarını yeni nesilde de devam ettiriyor.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening (2006)
Hakikaten de Dante'nin uyanışıydı. Gelmiş geçmiş en zor oyunlardan biri olması bir yana, ikinci oyunun yarattığı o kötü tadı ağzımızdan silip atmıştı.

Viewtiful Joe 2 (2004)
Sonradan Capcom'a katılan Clover Studios'a yaptırılmıştı. İnanılmaz güzel, inanılmaz tatlı bir oyundu, ana konsollara devamı gelmedi. Joe'yu burada görme ihtimalimiz var mıdır acaba?

KISACA

Tür: Dövüş
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PS3, 360
Web Sitesi: marvelvscapcom3.com

Natal hareketlerinizi öğrenebilecek. > BBC: Brain Training beyni çalıştırmıyor. > Artık MAC kullanıcıları da StarCraft II betasının tadına bakabilir.

KİME NEYE GÖRE?

Oyun basınının en sık tartışılan konularından biridir puanlama sistemi. Ana akım oyunlarda aklın yolu bir olsa da bazen görüşler arasında büyük uçurumlar yaşanabiliyor. Kimi site ve dergiler puanlama sistemlerini sağlam argümanlarla destekleseler de, kimileri adeta birer kapalı kutu olma ısrarını sürdürüyor. Yakın dönemdeki popüler oyunlara baktığımızda da **oyun basınının korkunç fikir ayrılıklarına düştüğünü görüyoruz.** Elbette ki bu işten azıcık anlayan hiç kimse ödüllere boğulan kalburüstü oyunlara anlamsız notlar vermiyor ancak verilen notlar arasında bazen o denli uçurum oluyor ki sadece oyuncuların değil, yapımcıların da kafası karışıyor. **İşte son dönemde tartışma yaratan popüler oyunlar...**

HEAVY RAIN

Gamecritics %40

Potansiyelini kullanamayan, ritmini bulamamış bir oyun. Bu kadar abartılmasının tek sebebi muhtemelen 'yeni' olmasından kaynaklanıyor. Kontrolleri sorunlu olan, grafik hatalara gömülmüş ve olabileceğinin yarısı dahi olamamış bir oyun. Yani katil bile o kadar saçma bir şekilde ortaya çıkıyor ki oyunun bütün büyüsünü alıp götürüyor.



Eurogamer %90

Anlatım ve karakterler konusunda bir devrim ama asıl güzellik oyunun kontrollerinde. Öylesine ezber bozan bir oyun ki Heavy Rain, mekanik bir şekilde karakterinizi yönlendirmek yerine her adımda duygusal olarak biraz daha bağlanıyorsunuz onlara. Birlikte heyecanlanıyor, panikliyor, birlikte korkuyorsunuz. Bu tüm oyuncular için atılmış cesur bir adım.

FALLOUT 3

Gamestyle %70

Baştan kabul ediyoruz, Fallout 3 derin oynanış mekaniklerine ve zaman zaman sürükleyici olabilen bir hikâyeye sahip ancak bu oyun resmen sıkıcı! Haritalar biraz daha çeşitli olabilir ve oyunun çok büyük bir kısmını oluşturan diyaloglar çok daha ilginç yazılabilirdi. Ne kadar geniş ve çeşitli görünse de aslında A noktasından B noktasına gitmekten daha fazlası değil.



Darkstation %100

Büyülendik ve gözlerimizi bir an olsun kırpmadık. Wasteland'in her yanından ayrı bir detay çıkarken nasıl sıkılabilirsiniz ki? Fallout 3, Bethesda'nın işini ne denli tutkuyla yaptığını bir kez daha kanıtladı bize. Çocuklar resmen orada yaşamışlar bir süre. Tabancalı Oblivion ha? Boş versenize, hayatımızın maceralarından biriydi.

GOD OF WAR 3

Honestgamers %70

Soru sormadığınız zaman eğlenceli savaşların büyüsüne kapılmanız olası ancak sadece tek kişilik bir oyun olarak God of War III'ün hikâyesi o kadar temelsiz ki gülmemek elde değil. İlk oyun harikaydı ve Ares, Zeus'a göre çok daha güçlüydü. Düşünsenize, bir ölümlü, bir tanrıya karşı. Geri planda da gizemli efsaneler. Üçüncü oyunda resmen hepsinin ensesine birer tokat atıyorsunuz.



Gamervision %100

Nereden başlamalı bilemedik. Kaç kez bitirdiğimiziye hatırlamıyoruz bile. Her yanı ayrı bir güzellik, her adımı ayrı bir heyecan barındırıyor bu antik evrenin. Savaş sahnelerinin her biri adeta bir yağlı boya tablo kalitesinde. Müzikler, karakterler sadece yaşanınca değeri anlaşılabilecek kadar ustalıkla işlenmiş. Her anlamda bir başyapıt. Eksiksiz.

FINAL FANTASY XIII

Edge %50

Muhteşem bir seri ancak bu şekilde ivme yitirebilirdi. Beklentiler o denli büyüktü ki FF XIII'ü koca bir geri adım olarak görmekten başka bir şansımız yok. Haritalar boş, dinamik olduğu söylenen savaş sistemi aslında birbirinin tekrarı hamlelerden oluşuyor. Bunca yıldır ne yapmışlar çözemedik açıkçası. Bir noktadan diğerine savaşarak gitmeye 'Final Fantasy' diyemiyoruz ne yazık ki.



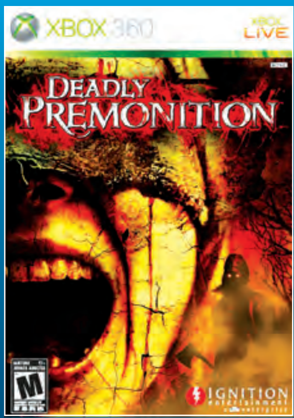
Gaming Trend %93

Oyun dünyasını heyecanlandıran olaylardan biri de kesinlikle Final Fantasy serisine yeni bir oyunun çıkmasıdır. 13. oyun o kadar sıkı çıktı ki heyecan yerini yoğun bir keyif duygusuna bıraktı bir süredir. Savaş sistemi için sayfalarca konuşabiliriz. O kadar eğlendik ki God of War oynamayı unuttuk neredeyse. İlginç karakterler ve o her zamanki kalitede senaryo da cabası.

DEADLY PREMONITION

IGN **%20**

Oyunu gördüğünüz anda Xbox 360'ınızı satmak isteyeceksiniz. Eğer bu oyun sekiz yıl kadar önce çıkmış olsaydı, onu bir Shenmue katili olarak görebilirdik ancak günümüzde, oyunculara hakaret sayılabilecek kadar fena bir oyun. O kadar amatörce yapılmış ki güzel bir fikrin yeteneksiz geliştiricilerin elinde nasıl harap olabileceğine ilk elden tanık oluyorsunuz.



Digital Chumps **%88**

Eğer grafiğe çok takıntılı değilseniz ve ufak tefek hataları görmezden gelebilirseniz Deadly Premonition paranızın tam karşılığı olabilir. İşin aslı, oyunu önceden biz de pek bilmiyorduk ancak Resident Evil ve GTA'nın türlerini harmanlaması bir anda ilgimizi çekti. Diğer yandan oyun sadece 20 dolar. Hem de kutulu olarak satılıyor. Son zamanların en büyük sürprizi diyebiliriz.

DANTE'S INFERNO

GameCritics **%55**

Çok çok ucuz bir kopya. Düşmanlar da ilerleyen bölümlerde resmen sahtekârlık yapıyor. İşin en kötü kısmıysa God of War'u aynen kopyalayan oyunun, bu türe hiçbir yenilik getirmemesinin yanında kopyaladığı şeyi de doğru yapamaması. Ellerindeki formülü dahi doğru yerine koyamayan ekip Dante Alighieri'yi mezarında ters döndürüyor. Aksiyon bağımlıları dışında herkes uzak dursun.



Computer & Video Games **%90**

Tamam, belki fazlasıyla God of War'a benziyor olabilir ancak oyunun arkasındaki korkunç emeği de görmezden gelemezsiniz. Son yıllarda sanat yönetimi bu denli güçlü bir oyun görmemiştik. Tüm o arka planlar acımasız bir ressamın en vahşi kâbuslarından fırlamış gibi duruyor. Sonlara doğru saçmalasa da o dakikaya kadar gayet iyi giden bir senaryoya sahip.

SILENT HILL HOMECOMING

Thunderbolt **%50**

Lanetli kasaba eski halinden çok uzakta. İçinde bulunup korkmaktan çok, sokaklarında gezerken haline acıyorsunuz. Trajedi maalesef Silent Hill'e değil, göçüp giden koca bir markaya ait. Bir Silent Hill karakterinin sağa sola yuvarlanacağına, eline geçirdiği silahlarla düşmanlara kan kusturacağına hiç ihtimal vermezdik. Keşke oyunu hep Team Silent yapsaydı.



Resmi PlayStation 3 Dergisi **%90**

Sislerin ardından gelen günahlarınız oyun bitene kadar yakanızı bırakmayacak. Askerden evine dönen Alex'in hikâyesi, James'in balayı ziyaretinden beri dinlediğimiz en ilginç Silent Hill hikâyesiydi. Yeni dövüş sistemi de size kendinizi daha az aciz hissettiriyor çünkü Alex kullanması en kolay Silent Hill karakteri. Bir de envanter sistemiyle uğraşmamak oyunu daha akıcı yapmış.

C&C 4: TIBERIAN TWILIGHT

Giant Bomb **%40**

Kane'in üzerine bunca yılın yorgunluğu çökmüş olacak, oyun inanılmaz derecede sıkıcı. Ciddi bir tempo problemi var. Bir C&C oyununda bu denli sıkıcı görevler göreceğimizi hiç tahmin etmezdik. Sanki ara sahneler oyunu değil, oyun ara sahneleri destekliyormuş gibi. Oynanış sisteminin değişmesi maalesef Tiberian Twilight'ı daha iyi bir oyun yapmamış.



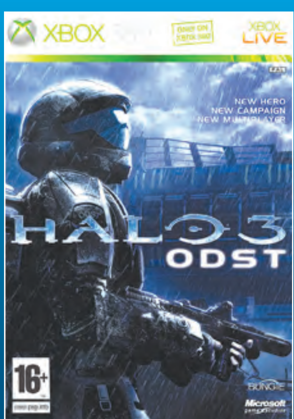
Gamers Daily News **%90**

Oyunu beğenmeyenler bir şeyi yanlış anlıyor: Görevleri senaryodan bağımsız düşünürseniz sıkılırsınız. Görev yapılarının senaryoyla olan bağı çok güçlü. Hikâyenin de kendi içinde ilginç dönüşleri var. Tüm anlatım harika grafikler ve müziklerle de desteklenince ortaya bir strateji oyununda görebileceğiniz en sinematik deneyimlerden biri çıkıyor.

HALO 3: ODST

Gaming Nexus **%60**

Koskoca haritaların içinde kaybolmak, zerre taktik yapmadan denk gelen düşmanı vurmak ve senaryo kırıntılarıyla avunmak ODST'nin bileşenleri arasında sayılabilir. Yeniden sadece çok oyunculu seçeneklere mahkum edilmiş bir Halo'ya karşı karşıyayız. Halo 3'ten sonra kesinlikle bir geri adım. Bundan sonra Reach'i beklemekten başka yapacak bir şey yok.



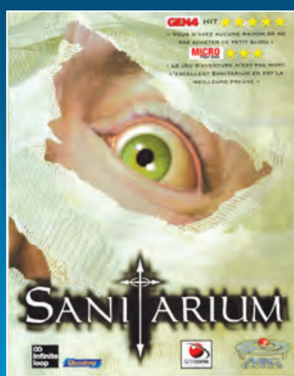
Worth Playing **%95**

Bu kez Master Chief değilsiniz ancak basit bir asker hiç değilsiniz. Yörüngeden, nokta inişi yapan komandolar olarak korkunç eğitimlerden geçmiş sıkı askerlersiniz. Bunu oynanışta da hissedebiliyorsunuz çünkü ODST iki parçaya ayrılmış bir oyun. Bir bölümünde kaybolan ekibinizin bıraktığı ipuçlarını ararken, diğer bölümde devasa savaşlara çıkıyorsunuz. Akıcı senaryonun yanında, klasik Halo modları da içeriğe zenginlik katıyor.

SANITARIUM* (1998)

PC Gamer **%63**

Sanitarium ilginç senaryosuna karşın bu haliyle ancak romantik oyuncular arasında yer bulabilir kendine. Teknik özelliklerinin zayıf olmasının yanında oyun adeta bir bug cenneti. Yüklenmeyen bölümler, donmalar, Windows'a düşmeler oyunu neredeyse oynanamaz yapıyor. Tüm bunlar olmasaydı yine de oynanabilirdi ancak oyun her hattıyla fazlasıyla antika.



Just Adventure **%95**

Üç boyutlu kartların, sistem canavarı oyunların kayalıklardaki yosunlar gibi her yeri kapladığı şu dönemlerde biraz olsun değişik bir hikâye okumak isteyenler unutamayacakları bir yolculuk yaşayacak. Sadece Max'in değil, kendi vicdanınızda da bir gezintiye çıkacaksınız akıl hastalarının arasında. Sesler ve müzikler kulaklarınızdan yıllarca çıkmayacak.

* Sadece günümüzde değil, bundan 12 yıl önce de benzer tartışmalar vardı.

ALPHA PROTOCOL

İSİMDEN KARAKTER TAHLİLİ -FURKAN FARUK AKINCI





1- Tetiği çekip çekmemek size kalmış.

2- En azından deneme sürümü itibariyle adamımız dövüş işinden pek de anlamıyordu. Elbette ki yeni teknikler öğrenilebilecek.

Bazen bir oyuna sadece isminden dolayı bir soğukluk hisseder, bir türlü ısınamazsınız. Alpha Protocol benim için o kategoride bir oyun. Aramızdaki bu serin havayı tekrar sıfır noktasına çekense *Neverwinter Nights* ve *KOTOR 2* gibi referanslarıyla Obsidian oldu. Aklımda öylesine sağlam bir yer etmiş bir firma ki, beklentiler de hayli yüksek doğal olarak. Oyunun ön inceleme sürümünü oynadık ve bu beklentilerin ne oranda karşılandığına baktık.

Öncelikle oyunun aksiyon ve rol yapma türlerinin bir harmanı olduğunu ve çaylak bir CIA ajanı olan Michael Thorton'u canlandırdığınızı belirteyim. Teşkilatı bir şekilde Michael'e sırt çeviriyor ve o da küresel komploların içinde adını temize çıkarmaya uğraşıyor. İlk izlenim itibariyle, hem görsel açıdan hem de oyun mekanikleri anlamında adımlar doğru atılmış olsa da, ceketin düğmesi bir yerde yanlış iliklenmiş olmalı. Çünkü bu tema, bu oyuna oturmuyor.



Mesela...



OGZ CASTİNG AJANSI

Yüce Görkmen, GTA Liberty City Stories'i oynamaya başladıktan sonra "aha" demiş, "budur". Başvurusu kabul edilmiştir, teşekkür ederiz. Bir diğer teşekkürse ajansımızın gediklilerinden Batuhan Hangun'e. Haydi oyungezerler, durmak yok. Ajans başvurusu için: faruk@oyungezer.com.tr



Louis - Eric King



Ashley - Demet Evgar

OYUNUN EN HEYECANLI YERİ BüYüYOR

OVERGAME YEPYENİ MAĞAZASINI 22 NİSAN'DA KOZZY KÜLTÜR VE ALIŞVERİŞ MERKEZİ'NDE AÇIYOR.

Türkiye'nin en geniş oyun ve aksesuar çeşidini bünyesinde bulunduran OverGame, Anadolu Yakası'ndaki yeni mağazasını Kozzy Kültür ve Alışveriş Merkezi'nde açıyor. Tiyatro salonu, kültür merkezi, 65 mağaza ve yüzlerce marka Kozzy'de tüketicilerle buluşacak. OverGame yeni mağazası ile oyunseverlere oyunları oynamadan önce test etme imkanı, oyunlar hakkında detaylı bilgi, çok cazip koşullarla ön sipariş imkanı ve 2. el oyun fırsatı sunmaya devam edecek. OverGame Kart sahipleri diğer OverGame mağazalarında kazandıkları puanları OverGame Kozzy'de de diledikleri zaman diledikleri ürünleri satın almak amacıyla kullanabilecekler.



ŞCR / Obsidian Entertainment

Şu an için firma oyundan çok daha büyük bir marka. Sıkı oyuncuların yakından takip ettiği bir ekip olan Obsidian kataloguna çok sıkı oyunlar koymayı başarabilmiş bir firma.

Knights of the Old Republic 2 The Sith Lords (2004)
Sen kalk Bioware gibi firmadan, son derece başarılı bir oyun projesini al ve bu projenin altında ezilme. Firmanın adını geniş kitlelere duyurmasının sebebidir.

Neverwinter Nights 2 (2006)
Bir oyun karakterini kaybetmeden daha güzel geri döndürülemezdi. Obsidian'ın iyi olanı daha iyi yapmak gibi özel bir yeteneği var.

KISACA

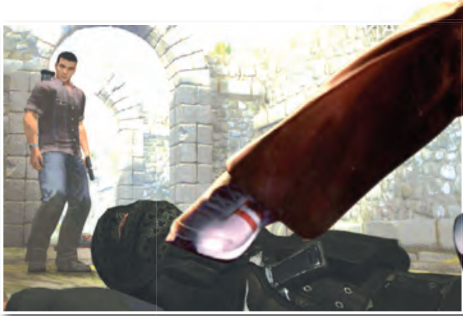
Tür: Aksiyon / RYO
Yayıncı: SEGA
Çıkış Tarihi: 1 Haziran 2010
Platform: PC, PS3, XBOX 360
Web Sitesi: www.alphaprotocol.com

Karakteriniz yüksek teknolojili bir hapishane revirinde uyanıyor ve ilk görev buradan kaçmayı başarmak. Ancak daha ilk sahneden karakter modellerinin kalaslığı gözünüze batıyor. Neyse, önemli değil, biz işin oynanış kısmına bakalım dediğiniz anda da hedefleme sisteminin azizliğine uğruyorsunuz. Siper alıp ateş etmek karın ağrısı. Hele ki siper aldığınız kapının üzerinde bir panel varsa, adamınız otomatik olarak paneli seçiyor.

BETADIR BETA

Tamam, bu da önemli değil. Belki de oyunun ön inceleme sürümü olmasındandır diyelim. Karakter geliştirme ve kişiselleştirme seçenekleri detaylı duruyor ancak bu deneme sürümünde tüm özelliklere erişemedik. Diğer taraftan diyalog sistemi hoşumuza gitti. Her diyalogu bir mini oyun gibi tasarlamışlar. Konuştuğunuz kişiye belli bir süre içinde bir tavır takınmanız gerekiyor. Kapı, güvenlik, bilgisayar gibi elektronik cihazlar hack'leyebiliyorsunuz. Her bir cihazın hack sistemi farklı. Bunlardan bazıları son derece anlamlı ve eğlenceliyken, özellikle e-posta hack'lemek gibi bazıları da saçma durmuş.

Uzunca bir zamandır yapım aşamasında olan Alpha Protocol'un elimize ulaşan sürümü erken bir beta değilse halimiz harap. Çünkü oyunun daha epey pişmesi gerekiyor. Yine de daha çıkmamış bir oyun hakkında hüküm belirtmeye kalkmayacağız. Sonuçta karşımızda sıkı bir fikir ve onu işlemesini bilecek potansiyelde bir firma var. Bir aksilik olmazsa haziranda notunu veririz.



ESKİ İSTANBUL SOKAKLARI

İstanbul Ticaret Üniversitesi Bilim Kurgu Kulübü iftiharla sunar! İTİCON 4!
Oyungezer'in ve FrpNet'in sponsorluğunda 2 gün boyunca LARP ve masaüstü oyunları ile FRP sevenleri buluşturuyoruz. "1900'lerin İstanbul'u" temalı oyun alanı, İstanbul Efsaneleri ve hava şartları izin verirse İTİCON I'de yapılan Büyük Ada LARP'ının devamı niteliğindeki iki LARP ile rol yapma tutkunları bir nebze olsun eski İstanbul'un havasını soluyacaklar. Hava şartları izin vermeze Büyük Ada LARP'ı Convention alanında gerçekleşecek. Ulaşım, konaklama bilgileri ve diğer gelişmeleri www.iticon.org adresinden takip edebilirsiniz. Etkinlik 8-9 Mayıs tarihlerinde, Küçükyalı Kampüsü, Meslek Yüksek Okulu binasında düzenlenecek. Oyuncu kayıtlarının 6 Mayıs gecesi kapanacağını da hatırlatalım ancak Convention alanında geç kayıt masası da bulunacak. 8 Mayıs gecesi yapılacak olan canlı müzik eşliğindeki partiye tüm oyungezerler davetli.

İstanbul Ticaret Üniversitesi BilimKurgu kulübü



MİNİ-RÖPORTAJ



BİLETİNİZİ TEK YÖN ALIN, TASARRUF EDİN

Yarış oyunları konusunda ezber bozmasını beklediğimiz Split Second'ın tasarımcılarından Serkan Hassan'a merak ettiklerimizi sorduk:

Split Second'ı ilk günden beri yarış/aksiyon olarak tanımlıyorsunuz, sebebi ne?
Oyunumuz tamamen aksiyon yönünü ortaya çıkaracak şekilde tasarladığımız kurgusal bir şehirde geçiyor. Yarışlar herhangi bir yarış oyunundan daha keskin ve sert. Özellikle yarış sırasında, pistlerin parçalandığına ve hatta farklı yollara ayrılacak kadar değiştiğine şahit olacaksınız. Bu daha önce yaşamadığınız bir deneyim olacak.

Oyunda powerplay olarak bahsettiğiniz özellik ne işe yarıyor?
Oyuncular pistlerde tehlikeler atlatıp artistik bir şekilde yarıştıkça güçlenecekler. Yeterince güçlenince bu özelliği çalıştıracaklar. Kazandıkları güçleri de rakiplerini saf dışı bırakmak için çok ilginç şekillerde kullanabilecekler. Örneğin pisti patlatmak, binaları yıkmak, trenleri raydan çıkarmak mümkün olacak. Bu şekilde sadece rakipleri yarış dışı bırakmayacak, aynı zamanda pistlerde kestirme yollar da açabilecekler ve çok daha büyük olayları tetikleyebilecek gizli yolları keşfedebilecekler.

Bildiğimiz kadarıyla oyun farklı bölümlere ayrılmış durumda. Her bölümde bir yarış mı olacak?
Kesinlikle hayır. Her bölüm kendi içinde birçok alt bölüme ayrılacak. Biz şimdilik oyunun Survival (hayatta kalma) seçeneğini açıkladık. Ancak sürpriz olarak bıraktığımız, daha açıklamadığımız ve daha önce hiçbir oyunda görmediğiniz özellikler de var.

Sanki oyunda bazı ünlü sinema filmlerinden sahneler var…
Aslına bakarsanız oyunu yaratırken birçok Hollywood filminin ünlü sahnelerinden esinlendik.

Daha sonra indirilebilir içerik görecek miyiz?
Şapkamızın altında sakladığımız çok sürpriz var daha ve evet, kesinlikle ekstra içerik sağlayacağız.

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz

1 F.E.A.R. 3

KURUMAYAN KÖKLER

Alma ve lanetli oğulları Point Man ile Paxton Fettel geri dönüyorlar. Oyunun en dikkat çeken özelliği tamamen ayrı iki karakter ile hem co-op, hem de tek kişilik oyuna izin vermesi. Her iki karakterin de kendine özel güçleri bulunacak. İlk F.E.A.R'da tanıdığımız, genetik oynamayla güçlendirilmiş Point Man'e, korkunç telekinezi gücüyle Paxton Fettel eşlik edecek. İşin doğrusunu söylemek gerekirse F.E.A.R. 2'de pek de aradığımızı bulamamıştık. F.3.A.R.'a da bu nedenle biraz temkinli yaklaşıyoruz. Monolith bu oyunda Fracture'ın yapımcısı Day One Studios ile ortaklaşa hareket edecek. Elbette ki işin ağırlığı Day One Studios'da ancak Monolith de elini projeden tamamen çekmiş değil. Stüdyonun çok sayıda FPS tecrübesi var ama peki ya korku tecrübesi? Warner Bros. bu sıkıntıyı aşmak için gayet mantıklı bir yol bulmuş ve Halloween'in yönetmeni John Carpenter ve 30 Days of Night'ın yazarı Steve Niles'ı oyunun korku unsurlarını yaratması için görevlendirmiş. Nasıl, sağlam isimler değil mi?

Resmi Çıkış Tarihi: 2010 kışı
Bize göre: Yeni yıl sezonu oyunu

PC PS3 360



2 GEARS OF WAR 3

SONUNA KADAR KARDEŞLER

Evet, bir serinin daha sonuna gelirken… diyeceğiz ama bu serinin burada biteceğini hiç sanmıyoruz. Gerçi oyunun yayınlanan ilk videosunda 'The End' ibaresi geçiyor ancak yanıtlanması gereken daha çok soru var. Marcus'un babası, Pendulum Savaşı, Locust'un kökeni gibi konular hâlâ birer sır. Videonun bizi epey heyecanlandırdığını söyleyebiliriz. Özellikle Dom'un hâlâ eşinin ölümünün etkisinden çıkamayıp bir keşiş gibi geziyor olması ve -yine- son anda Marcus tarafından kurtarılması son derece etkileyici. Oyunda dört kişilik co-op seçeneği bulunacak ve ekibe ilk kez oynanabilir karakter olarak Anya da eklenecek. Çifte ve yeni bir Lancer gibi silahlar da ilk kez göreceğimiz yeni oyuncaklarımız olacak. Cliffy B'ye göre oyunda her sorumuzun karşılığını bulacağız. Oyun insanlığın son şehrinin düşüşünden on sekiz ay sonra geçiyor ve ekibimiz Locust yetmezmiş gibi yeni bir tehditle karşı karşıya kalıyor. Bu arada son bir not verelim, oyunun senaryosunu Star Wars Extended Universe sorumlusu Karen Traviss kaleme alıyor. Daha önceki iki GeOW oyununu da o romanlaştırmıştı.

Resmi Çıkış Tarihi: 8 Nisan 2011
Bize göre: Daha bir yıl var ya… Off!

360

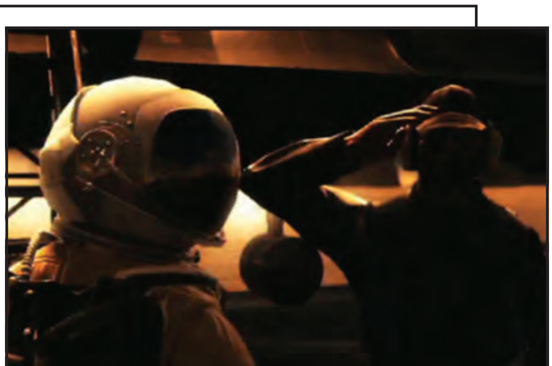
3 CALL OF DUTY: BLACK OPS

KAPALI BİR KUTU

Haftalardır gündemi meşgul eden Activision, şapkasının altından Black Ops'u çıkardı. Sledgehammer ve Infinity Ward ile birlikte Call of Duty markası için çalışan Treyarch'ın geliştirdiği oyunun Vietnam Savaşı'nı konu alması bekleniyor. Bize kalırsa bu kesin değil. Yani Black Ops tamamen komplo teorilerine ve casusluk hikayeleri üzerine de odaklanabilir. Oyun hakkında şu an için pek bir bilgimiz yok. Sadece Kasım ayı başında elimizde olacağını biliyoruz. Yazın E3'te detaylarını alırız gibi…

Resmi Çıkış Tarihi: 9 Kasım 2010
Bize göre: Activision gibi bir Demokles olduktan sonra gecikmez

PC PS3 360







MetuCon 2010

OLDU DA BİTTİ MAALESEF – KAAN ALKIN

ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantezi Topluluğunun her yıl düzenlediği MetuCon yine oldu ve bitti. Gidip gördük, eğlendik, güldük, geldik. Her güzel şey gibi bunun da sonu çabuk geldi maalesef. Şahsım adına farklı bir deneyimdi elbette. Organize Sanayi'yi terk edip "yurdum genci ne yapar, ne eder"i görmek iyi geldi açıkçası. Pek çok farklı ilden gelen katılımcılar üç gün boyunca masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunlarına doydular. Ben de geçirdiğim güzel üç günü anlatamayacağımı fark edince MetuCon.org'tan alttaki paragrafı arakladım. Altına da imzamı attım.

Oyuna doyduk, kitaba doyduk, kostümlere, cosplay'e doyduk, envai çeşit silah ve ekipmana doyduk. Halbüsü biz sadece koltuğumuzun altında iki tane PS3, iki tane God of War 3, bir de dergilerimizi alıp gitmiştik. Utandık… God of War'la iyi eğlendik doğrusu ama masalarının başında harıl harıl oyun çeviren gençlere özendik kaldık. Önümüzdeki sene daha bir canlı, daha bir heyecanlı gideceğiz inşallah. Kostümlü partiye de marangoz kıyafetiyle değil, en iyi ihtimalle goyun kostümüyle katılacağız. Organize Sanayi tayfasını goyun postuyla görmek isteyenlere duyurulur.

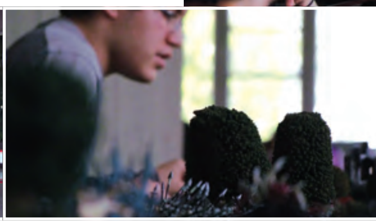
ODTÜ Bilim Kurgu ve Fantazi Topluluğunun her sene düzenlediği METUCON, bu sene 15.si ile karşınızda! Her tür evren ve sistemin etrafında dönen masaüstü ve canlandırmalı rol yapma oyunları, çeşitli panayır aktiviteleri, tüm misafirlerin ilgisini çekecek kitaplar, maketler, süs eşyaları ve kostümlü partisi ile METUCON Türkiye'nin dört bir yanından gelen bilim kurgu ve fantezi tutkunlarına her sene olduğu gibi yine unutulmaz hatıralar yaşama olanağı sunuyor.















DARTH VADER TÜRKİYE'DE

O, ismi duyulduğunda etraftaki herkesi tir tir titreten, pek çok kişinin çocukluk yıllarının kabuslarını süsleyen bir adam. O, sinema tarihinin gelmiş geçmiş en kötü adamı. O, galaksiyi demir yumruğu ve nefret ateşiyle kasıp kavuran karanlık bir Lord. Ve O, Mayıs 2010'da TÜRKİYE'de olacak!
Darth Vader (David Prowse : Star Wars ilk üçlemede Darth Vader'ı canlandıran İngiliz Aktör) Jbc Yayıncılığın davetlisi olarak, Dünya'da ilk defa ülkemizde yayınlanacak Darth Vader Özel Çizgi Romanı'nı imzalamak için Türkiye'ye geliyor.

İmza Günleri Ve Saatleri:

28 Mayıs 2010 Ankara: Lo & Loud Store @ Tunalı Hilmi Caddesi : 13:30 - 17:00
29 Mayıs 2010 Istanbul: D&R @ Kanyon AVM : 13:30 - 17:00
30 Mayıs 2010 Istanbul: D&R @ Caddebostan Kültür Merkezi : 13:30 - 17:00
Diğer aktiviteler için: www.DarthVaderTurk.com
Resmi Facebook Sayfası: http://www.facebook.com/#!/pages/Darth-Vader-Turkiyede-/368984249570?ref=ts

Dave Prowse Kimdir?

1 Temmuz 1935'de İngiltere'de dünyaya gelen David Prowse vücut geliştirici, halterci ve bir aktör olmasının dışında en çok Darth Vader rolü ile tanınıyor. Prowse, 1962'de Batı Avustralya'da düzenlenen İngiliz İmparatorluğu Kamu Yararı Oyunları'nda halter dalında İngiltere'yi temsil etti. Superman rolü için Christopher Reevee'nin çalışmasına yardımcı oldu. Bristol gramer okulundan derece ile mezun olan Prowse evli ve üç çocuğu var. Prowse şu anda uluslararası Star Wars fan topluluğu 501. Lejyon'un resmi liderliğini yapıyor.



OYUNEZER!

ESKİDEN HAYALLER VARDI ŞİMDİ GRAFİKLER VAR, PEKİ HAYALLER NEREDE KALDI? İŞTE SİZE GRAFİKEZER.

Pool of Radiance'ı Commodore 64'üme kurup saatlerce başında oturduğum o günleri hiç unutamıyorum. Hatta oyunda ilerleyip Phlan şehrinin dışına çıktığımda, bir grup göçebeyle beraber kobold yığınlarına karşı yaptığım meydan savaşından o kadar çok keyif almıştım ki yazlığa giderken yol kenarındaki her maki topluluğunda oyundaki ağaçları görmüştüm. O zamanlar kan dediğin bir piksel kırmızı renk, kobold dediğin dört piksel kırmızı ve bir piksel gri renkti (gri renk= kılıç). Grubumdaki iki savaşçım kırmızı ve siyah renkte, şifacım beyaz, suikastçım ise yeşil renkteydi. Her şey kafamdaydı aslında. Kırmızı ve siyah savaşçım ogre gücünde iki yiğitti benim için. Şimdi Dragon Age'e bakıyorum da, ne dostlarımın ne de düşmanlarımın nasıl olduğunu hayal etmeme gerek var. Herkesin nasıl olduğu zaten gözüme sokulmuş durumda. Oyundaki tüm hanımlar fıstık gibi, tüm adamlar yakışıklı. Kötülerse zaten tipine uyuz olalım diye yaratılmış uzun suratlı tipler. Peki ya hayallerim nerede? Artık hayal kurmaya gerek yok, çünkü her şey karşımda.

CRPG

Bilgisayarlara grafiği olan ilk RYO'lar geldiğinden beri hep aynı tartışma dönüp duruyordu. "Gerçek RYO masaüstündedir, bilgisayardakilere rol yapma oyunu denmemeli". Eskiden buna itiraz edebiliyordum çünkü sınırları koyanın GM'in hayal gücü ya da oyundaki senaryo olması büyük bir fark yaratmıyordu. Birbirine yakın deneyimler olduklarını düşünüyordum. Ama artık teslim oldum çünkü hayal gücü öldü! "Daha iyi grafik" konusundaki sonsuz hırs yapımcıların gözünü kararttı, bize hayal edecek bir şey bırakmadılar.

Elbette zamana uyum sağlamak zorundaydılar, teknoloji bu kadar hızlı ilerlerken ben kırmızı bir piksele bakıp "can yoldaşım" demeye devam edemezdim elbette ama bütün güçleriyle daha iyi grafik kasan yapımcılar benim oyun zevkimden ziyade, ekran kartı geliştiricilerinin araba modellerini yükselttiklerinin farkında değil miydi? Onlar grafik bastıkça biz oyun oynayabilmek için daha çok para harcamak zorunda kaldık. Allah aşkına bugün kaçımız (istisnalar kaideyi bozmaz) oyun oynarken durup o grafiklere bakacak zamanı buluyor? Mesela World of Warcraft'ta haldır haldır instance'ın sonuna gelmek için koşuşturmaktan etraftaki tasarımların nasıl olduğuna göz atabiliyor musunuz? Hanlarda herhangi bir masanın düzenine yakında bakıp tabağı bıçağı doğru sırada koyup koyamadıklarını kontrol ettiniz mi?

ARTIK BİTTİ, GİTTİ

Şimdi bana "deli misin, bunlara neden bakayım" diyorsanız o zaman şu gerçekle yüzleşin: Dolandırıldınız! Tüm detayları size en iyi şekilde göstersin diye onca paraya kıyıp aldığınız ekran kartınız bir halta yaramıyor. Üstelik o ekran kartı bir de sessiz çalışıyorum iddiasıyla aslında kulaklarınıza dünyanın gürültüsünü veriyor, farkında mısınız? Elektrik ve klima faturanızı kim ödüyor peki? Üstelik tuğla büyüklüğündeki o ekran kartını sığdırmak için bir de kocaman bilgisayar kasası aldınız, öyle değil mi? Kasa da şimdi yer tuttuğundan bacağınız ona çarpıp duruyor. Bacak çarpınca sabit diskiniz hop diye bozuldu ve tüm verileriniz de gitti...

Nasıl? Tüm suçu bir anda ekran kartı üreticilerine yükleyiverdim öyle değil mi? Aslında öyle değil. Aslında tüm suç bizim hayal gücümüzü elimizden alan oyun yapımcılarında. Stüdyolar daha iyi oyun yapacaklarına daha iyi grafiğe, daha iyi efektlere kasıp bize bir sürü para ödettiler, hayallerimizi boş verip ellerini ceplerimize attılar. Oysa biz onların tüm güzel emeklerine para vermeye hazırdık. Bugün hâlâ ofiste "ahh ah neydi o Planescape Torment" muhabbeti yapabiliyorsak sebebi Nameless One'ın grafikleri değil herhalde. Hayallerimiz beş paralık oldu. Artık onlar ne hayal ediyorsa biz de onları yaşıyoruz. Üstelik geriye dönecek bir yolumuz da kalmadı.

Her şey daha harika görünüyor, pırıl pırıl, rengarenk, bravo! Ama ne o renkler benim aklımdakiler kadar canlı, ne o sesler benim kulaklarımdaki kadar gerçek. Ne Galadriel Hanım Cate Blachett kadar sübek burunlu, ne Aragorn o kadar pis sakallı ne de Gandalf öyle tonton dede kılıklı! Hah bunlar da içimde kalmıştı, yazının sonuna sıkıştırayım dedim. Bilmem anlatabildim mi?



Bu birkaç piksel benim için dünyalara bedel.



Bu grafiklere şimdi gülüyorsunuz ama tam çözüm kitapçığı olmadan bu oyunu bitirmek bugün bile hepinizi kasardı.



Paranızı grafiğe basınnnn, yoksa hepinizi yerimmmm, paranızı bana verinnnnn.



Pool of Radiance'ın sonuncusu ilkinin başarısının yarısını bile yakalayamamıştı. Üstelik de grafikleri ona yüz bin basmasına rağmen.

AYIN EZENİ



Burak Akmenek

Havaların ısınmasıyla kendini hatırlayan Burak işadamlığından oyunculuğa dönüş yaptı bu ay. Hazır, nasıl bir oyuncu olduğunu hatırlamışken bir anda soğusun diye de bunu yazdırdık. Pis miyiz, neyiz?



VOLKAN DÖVÜŞ OYUNLARI VS FARUK STRATEJİ OYUNLARI

Bundan böyle her ay iki OGZ editörünü dipsiz bir kuyuya bırakıyoruz. Bu ayın kuyusu "Dövüş oyunları aslında strateji oyunlarından daha zordur". Dövüş oyunları tarafında Volkan, karşı köşedeyse Faruk. 2012'den önce getiriyoruz dünyanın sonunu…

FARUK
Diyorum ki şu oyun tarihinde çözülmesi ve oynanışı en zor olan oyun türü gerçek zamanlı stratejilerdir. Bir kere çok kısa süre içinde karar vermen ve aldığın kararları yine aynı çabuklukla uygulayabilmen gerek. Elbette ki tüm bunları yaparken bir yandan da kaynak yönetimine, birimlerinin ne yapabildiğine hakim olman lazım. Onca şeyi o kadar kısa süre içinde hesap edebilmen gerekiyor ki başka hiçbir oyun türünde bunca şeyi aynı anda düşünmen gerekmiyordur. Kaynak yönetimi ayrı, savaşı ayrı, harita okuması ayrı disiplin. Sen şimdi kalkıp dövüş oyunları tüm bunlardan daha mı zor diyorsun?

VOLKAN
Evet, aynen öyle diyorum Sayın Faruk! Hele sor bir neden diye? Sen diyorsun ya o kadar 'kısa bir süre', hiçbir kısa sürenin geri dönüşü bir dövüş oyunundaki kadar ölümcül olamaz. RTS'leri yavaş da oynayabilirsin, yine de birim basarsın. Kaynak toplayan birime tıkla, sonra da kaynağa. Gerisi otomatik. Dövüş oyunlarında da otomatik olan bir şey var mı? Yok. Bir gard almazsan oyunu almak üzereyken kaybedersin. Yaklaşık yarım saniyelik bir hata! Aynı şeyi sen de yapabilirsin. Yalansa yalan deyin Sayın Faruk! Kızdırmayın beni!

FARUK
Ahahah aziz dostum Volkan, gerçekten çok ilginçmiş. Bir dövüş oyununda toplasan ne kadar unsuru aynı anda düşünmen gerekir ki? Bir tekme savurmak, bir yumruk sallamak… Ha, bir de doğru zamanda blok yapabilmek. E bunları da bir zahmet yapıver canım. Bir Starcraft maçında 6 dakikada rush yememiş adam edasıyla konuşmayınız lütfen. Maça başlarsın, senin bir KO yemediğin sürede 10 SCV mineral toplarken, 5 tane Marine basılmıştır bile. Sen ikinci raunda geçtiğin anda düşmanım beni çoktan aramaya başlamıştır. Bana yumruk, tekmeden fazlasını yapabildiğin kaç dövüş oyunu sayabilirsin ki?

VOLKAN
Bir dövüş oyunundan tekme ve yumruk (hadi bir de bazen silah ekleyelim) dışında bir şek beklemek de ilginçmiş Sayın Akıncı! Dövüş oyununda savuşturmaktan ziyade saldırıdır asıl mesele. Rakibe yaklaşık 2.5 saniyede havadan HP, yerden MK, yerden MP, sonra aşağı + ileri + HP, sonra 2x aşağı+ ileri + HK tam döverken MP+MK ile Cancel yapmak, ardından bu kombonun başka bir türlüsünü yapabilmek, hem sağ elini hem de sol elini birkaç saniyede kullanmak, Starcraft'ta 5 dakikada rush yapmaktan daha meşakkatlidir. Starcraft'ta klavyeden kısayolları öğrendin mi, gerisi yetenek değil ezberdir.

FARUK
Aziz meslektaşım Volkan, ama sizin hiç ezberiniz bozulmamış demek ki. Sanki tüm o parmak krampı kombolarınızı ezberden değil tuluat usulüne göre yapıyorsunuz. Asıl emprovizasyon strateji oyunlarındadır. Özellikle birine karşı oynarken çoğu kez şablon kullanamazsınız. Stratejinizi rakibinizin hamlelerine göre anlık olarak geliştirmeniz gerekir. Ama sen beni bir dövüş oyununda sıkıştır köşeye, oyun şablonun baştan bellidir zaten. Blok almadığım stance'ime göre belime belime vuracaksın işte, başka neyi hesap etmen gerekir ki?

VOLKAN
Ya hakketten, yani hakketten sabrımla oynuyorsunuz boksör eskisi Farukcan! Dövüş oyunlarında 'ezber' belki atak sırasında, kombo sırasında doğaldır ama atak yapmıyorken oyun bir satranç gibidir. Rakibin zayıf noktasını ararsın, hangi hareketi yapamıyor anlamak zorundasın. Belki havadan gelen ataklara karşı zaafları var, çözmen lazım. Ayrıca size karşı kullandığı taktiği nedir? Belki sürekli kapma kullanıyor, yanınıza usulca yaklaşıyordur? Ona göre bir uzaklık belirlemeniz gerekir. Belki sizden çok iyi bir oyuncudur da uzaktan, hafif hafif dövmek lazımdır? Ayrıca her bir dövüşçü başka bir 'ırk' demektir. Yani yaklaşık 30 rakibi de tanıman gerekir başarı için. Hangi RTS'de bu kadar düşman birimi çeşitliliği var?

FARUK
Her bir dövüşçü bir ırksa, bu ırkların alt birimleri nereye kaçmış olabilir azizim Volkan? Her bir ırkın ortalama yirmi birimi var desek, bu yirmi birime karşı tonla strateji kurgulamak, sonra da bu kurguladığın taktikleri birbirine bağlamak gerekir. Kısacası senin parmaklar nasırdan geçilmezken, biz sıcak bir kahve koyar reflekslerimizle birlikte beynimizi de çalıştırırız. Konuya 'gerçek zamanlı' diye girdiğim için diplomasiye, ticarete hiç dalmadım bile, dikkatini çekerim. Dalsam sen dağılacaksın muhtemelen…

VOLKAN
RTS'ler daha az kapsamlı demedim ki… Ticaret, diplomasi gibi onlarca alt konu olsun, bu daha zor yapmıyor bu oyunları (40 yapaaaaar). 'Alt birimleri' demeniz de beni benden aldı hatta burnum aktı, koluma sildim. Doğaçlama dediğinde uzun uzun solo atan gitaristle, matematik gibi çatır çatır solo atan virtüöz bir olur mu? Bu da aynı misal işte. Çok hızlı düşünmeli ve hemen tepki vermelisin. Hem de size yapılan etkiye göre değişen bir tepki bu. Ekran üzerindeki hamamböceklerine tıkla, hedefe tıkla, yok olmadı tüm birimleri seç + hedefe sürükle bırak! Çok zor gerçekten yaaa! Saygılar!

SONUÇ:
Faruk: Gel ulan iki el Super SF IV atalım. Ama çok yarma kafamı gözümü.
Volkan: Ken alcam ben!
Faruk: Başlatma Ken'i yenemiyom, içine şeytan kaçmış gibi oynuyon.
Volkan: İyi hadi gel, gel Hakan'ı alcam.
Faruk: Ehehehe.

PATRICK SMITH

BROOKLYN'E SON ÇIKIŞ - B. EMRE ÜLGEN

"Patrick'le Doğu Nehri'ne bakan villasında buluşuyoruz" diyeceğim ama yalan, elektronik posta yoluyla yaptım bu röportajı. Hoş, görüştüğü kişilerden kendine de bir gurur payesi çıkaran havalı bir muhabir olabilmem için, uzaklıktan daha önemli bir "mahallevari üslup" sorunum var. Şöyle ki, Vector Park'taki (www.vectorpark.com) işlerini gördüğümden beri aynı şeyi düşünüyorum; bence bu zamanların oyunlarında eksikliği en çok hissedilen öğe olan "tahmin edilemez bir hayal gücü"ne sahip Patrick Smith. Ve hayranlıkla söylediğim ilk cümleden kendini belli ediyor üslup problemim; liseli bir kız hoppalığında ilk iş tutup "Çılgınsın" diyorum. Cevap vermeyince titreyip kendime gelerek sorularıma geçiyorum:

Sitenizde sizin hakkınızdaki tek bilgi olan "Brooklyn'de yaşayan bir sanatçı" olmak dışında, Patrick Smith kimdir? Kendinizden bize biraz bahsedebilir misiniz? Nasıl başladınız ve hangi projelerde yer aldınız?

Resim bölümünü bitirdim fakat 1999 yılında New York'a taşındığımda sanat dünyasına nasıl giriş yapacağım konusunda gerçekten bir bilgim olmadığını fark ettim. Bu nedenle arkadaşlarım Dan Nadel ve Tim Holder'la birlikte *The Ganzfeld* (www.theganzfeld.com) adında bir dergi çıkarmaya karar vererek ilk sayının tasarımını hazırladım ve bu sayı için bazı çizimler yaptım. Bu sayıdan sonra, hem animasyon çalışmalarını çok sevdiğimden hem de o zamanlarda çok sayıda mevcut Flash çalışması olduğundan Flash öğrenmeye karar verdim. *Ganzfeld* karikatürlerimdeki hikâyeye dayanarak *Vector Park*'ı ve ilk oyunum olan *Park*'ı yarattım. Bu oyun çok büyük bir ilgi gördü. Üç boyutlu çalışmaya nasıl başladığımı gösteren ilk denemelerim olan *Levers* ve *Thomas* ile devam ettim. O zamana kadar sürekli bilgisayar başında çalışmaktan biraz yorulmaya başladığım için bir stüdyo kiralayarak birkaç yıl boyunca resim yaptım. Hâlâ resim yapıyorum fakat *Feed the Head* ve sonra *Windosill*' i yaratmak için Flash'la çalışmaya geri döndüm.

Oyunlarınızın görsel tarzı ve çizimleri çok farklı. Size ilham veren belirli bir sanatsal etki veya ressam olarak gelişiminiz üzerinde etkisi olan herhangi bir ressam var mı?

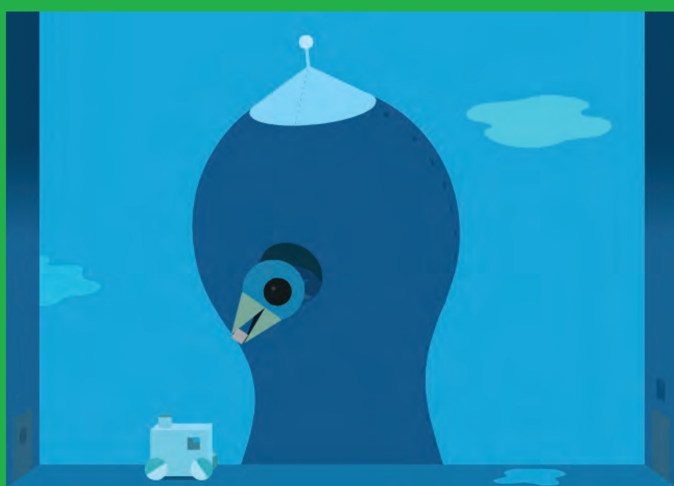
Kesinlikle, çok sayıda isim var ama ilk aklıma gelenler Peter Breughel, Philip Guston ve Giorgo de Chirico, sürrealist Max Ernst ve Magritte. Bunların yanında Piero della Francesa ve Paolo Ucello gibi bazı İtalyan Rönesans dönemi ressamları var. Geometrik somutluk ile metafiziksel belirsizlikleri birleştiren ressamları seviyorum. Ayrıca Alexander Calder'in hareketli heykelleri de çalışmalarımı etkiliyor. Bu isimlere ek olarak belli çizerler -Jim Woodring ve Chris Ware ilk aklıma gelenler- ve Chuck Jones, Winsor McKay Fleischer Kardeşler gibi klasik çizgi film çizerlerinden de ilham alıyorum.

Peki oyunlarla aranız nasıl? Oyun oynar mısınız?

Hayır, ben gerçekten bir oyuncu sayılmam – çok fazla zaman kaybetmekten hep korkmuşumdur. Gençken daha çok oyun oynuyordum fakat eski oyunlar daha farklıydı, şimdiki oyunlardan farklı bir hızda ilerliyorlardı. Günümüz oyunlarına







uyum sağlamakta biraz zorlanıyorum. En son beğenerek oynadığım oyun *Katamari Damacy* oldu. Gerçekten eğlenceliydi.

En çok tanınan oyununuz, kısa bir zamanda bağımsız oyun severler arasında bir kült olan *Windosill*. Oyunun topladığı ilgi sizi şaşırttı mı?
Pek sayılmaz. Vectorpark için yaptığım diğer işler de popüler olmuştu ve *Windosill*'in diğerleri kadar iyi ve aynı zamanda onlardan farklı olduğunu biliyordum. Bunu oynayanların fark edeceğinden emindim... Tabii hiçbir zaman kesin olarak bilemezsiniz.

Windosill'i yapma fikri ne zaman doğdu? Oyunun yapımına ne zaman başladınız?
Fikir 2008'in ilk aylarında şekillenmeye başladı ve oyunu hemen hemen bir yılda tamamladım. *Windosill*'in üniversite yıllarımdaki çizimlerimden bile bazı şeyleri ödünç aldığını fark ettiğim için yapımına çok daha önceleri başlamış olduğumu da söyleyebilirim. İlk tasarladığım bölüm, kuş ve kurdun bulunduğu odaydı. Öylesine, eğlenmek için yapmıştım, uzun bir süre bundan tam bir oyun çıkacağını bilmiyordum. Bir bakıma *Windosill*'in resimlerle, mekanik ve animasyonu birleştirmem için bir bahane olduğunu söyleyebilirim, hepsini bu oyunla bir araya getirdim.



Windosill'in bana çocukluk oyuncaklarımı anımsatan bir havası var. Bunun yanında, oldukça gerçekçi bir fiziksel etkileşim hissi de taşıyor ve bu tarafıyla çocuksu olmaktan oldukça uzak. Oyunun bu yönü hakkında neler söyleyebilirsin?
Yarattığım şeylere inanılırlık hissi vermeyi seviyorum. *Windosill*'deki fizik ne eksiksiz ne de mükemmel fakat elle tutulabilirlik hissi vermeye yetiyor. Bence bir şeyi gerçeğe dönüştürmek için yüksek çözünürlüklü grafiklere ya da milyonlarca poligona ihtiyacınız yok. Oyunculara, geri kalanını beyinlerinin tamamlamasına izin verecek, doğru detayları vermeniz yeterli. Tıpkı iyi çizilmiş bir siluetin 3 boyutluymuş hissi vermesi gibi.

Bütün oyunlarınız Flash ile hazırlanmış. Bu programla çalışmayı bu kadar cazip kılan nedir?
Bunun birkaç nedeni var. Flash son derece esnek bir program: Aynı uygulama içinde çizim yapabiliyor, bir zaman çizelgesi üzerinde hareketlendirebiliyor ve kod yazabiliyorsunuz. Ayrıca Apple durumu değiştirmeye çalışsa da, neredeyse evrensel bir program ve bu da yapımcı için büyük bir artı demek. Dahası ben oyunlarımın herkes tarafından rahat bir şekilde ulaşılabilir olması açısından web tabanlı oluşunu seviyorum. Ayrıca şekilleri vektörlerle oluşturmak benim düşünme yöntemime de çok uygun.

Bağımsız yayıncılığı seçmenizin sebebi nedir? En başından karar verdiğiniz bir şey miydi yoksa zorunlu olarak mı bu yolu seçtiniz?
Hiçbir zaman bir yayıncı arama niyetinde olmadım. Birinin bana ne yapacağımı ya da ne yapmayacağımı söylemesinden hoşlanmıyorum.

Bağımsız bir oyun yapımcısı olmanın avantajları ve kısıtlı bir bütçeyle güzel bir oyun ortaya çıkarmanın zorlukları nelerdir?
Kesinlikle bütçeyi bir kısıt olarak görmüyorum. Zamanı bir kısıt olarak düşünebilirim ancak daha çok paraya sahip olmak daha iyi bir oyun çıkarmak anlamına gelmiyor. Her ne sebepten olursa olsun, oyunlarımdaki iş yükünü –çizimler ya da programlama- tümüyle başkalarıyla paylaşamıyorum. İçeride ve dışarıda işlerin adım adım nasıl yürüdüğünü görme ihtiyacı duyuyorum.

Röportaj bitip de fotoğrafını istediğimde, fotoğraf çektirmekten hoşlanmadığını belirtip bu sayfada gördüğünüz karakalem otoportresini yolluyor Patrick. Ben Türk işi acur muhabir sululuklarını daha ilk röportajda kapmış olduğumdan yılık yılık "yetenekli olduğunuz kadar esrarlısınız" da demek istiyorum fakat neyse ki kendimi tutuyorum. Bana kalsa zaten yazıyı da şöyle bitiririm: Evet, söz sende Gülgün (*kovuldun – Serp.*).







- CAN ARABACI, EKREM ATAMER

Deathwing

Yaklaşın, size kadim zamanlardan kalma bir hikâye anlatacağım. Bir zamanlar güzel ve zarif olan, yeni doğan ırkların dostu bir ejderhanın nasıl yozluğun ve kötülüğün pençesine düştüğüyle ilgili bir hikâye...

Sizin hikâyeleriniz ondan Deathwing diye bahsediyor. Biz ise, henüz deliliğin ve kötülüğün etkisine girmeden önce gururla taşıdığı isim olan Neltharion olarak biliyoruz onu. Titanların gücüyle kutsanmış 5 büyük ejderhanın en kudretlilerinden biriydi başlarda. Ancak Kadimler Savaşı, bu görkemli siyah ejderhanın yoldan çıkmasına neden olacak olaylara şahitlik etti. Burning Legion'ın amansız saldırısını durdurmak adına Demon Soul adlı çok güçlü bir nesne yaratan Neltharion, Eski Tanrıların zihnine yaptığı saldırıların da etkisiyle delirerek elde ettiği gücü hem Burning Legion'a hem de omuz omuza çarpıştığı kardeşlerine karşı kullanmaya kalktı. Kardeşlerinin ihaneti karşısında şoka uğrayan diğer ejderhalar, elbirliğiyle Neltharion'u durdurmaya yemin ettiler. Mavi ejderhaların lideri Malygos'un ve kırmızı ejderha Korialstrasz'ın üstün çabaları sayesinde Neltharion, Demon Soul'u da yanına alarak kaçmak zorunda kaldı. Ancak o gün muazzam siyah ejderhayı o savaşta gören ya da anlatılan hikâyeleri duyan herkes -özellikle de Kaldorei'ler- hâlâ ejderhanın adını her duyduklarında haklı olarak korkuya yenik düşerler.

Diğer ejderhalar ve yeni yeni gelişmekte olan bu dünyanın daha zayıf ırkları savaşın yaralarını sarmaya çalışırken Neltharion'un deliliği daha da büyüyordu. Demon Soul'un da etkisini artırdığı bu deliliğin yankıları ejderhanın vücudunda da kendini gösteriyordu. Göz kamaştırıcı pulları dökülüp derisi Demon Soul'un yozlaştırıcı gücüne dayanamayarak parçalanmaya başlayınca vücudunu bir arada tutabilmek için goblin hizmetkârlarına adamantiumdan bir zırh yapmaları emrini verdi. Vücudundan dışarı taşmaya başlayan Demon Soul'un gücü adamantium zırhı sayesinde kontrole alınmıştı, ancak Neltharion diye bilinen varlık sonsuza kadar yok olmuştu. İşte Deathwing böylece doğmuş oldu.

Deathwing'in elindeki güçlü nesneyi onlara karşı tekrar kullanmasından korkan ejderhalar, bunun gerçekleşmesini engellemek için plan yapmaya koyuldular. Planları Demon Soul'u Deathwing'den çalmak ve bir daha asla bulunmamasını sağlamaktı. Ancak işler umulduğu gibi gitmedi. Her ne kadar BaşDruid Malfurion Stormrage nesneyi çalmayı başarsa da, sonrasında Kraliçe Azshara tarafından yakalandığı için görev başarıya ulaşamadı. Bunu izleyen olaylar ise tam anlamıyla bir felaketti.

Eski hikâyeleri duymuşsundur, Azeroth eskiden sadece tek bir kıtaydı. Ta ki Demon Soul tarafından Sonsuzluk Kuyusu'nun derinliklerinde açılan geçit patlayıp kıtaları birbirinden ayırana kadar... Kıtalar Azeroth'un ortasındaki koca bir girdapla birbirinden sonsuza kadar ayrılırken, Malfurion ve diğer dört büyük ejderha Demon Soul'u tekrar ele geçirdiler. Niyet ettikleri üzere, nesneyi Deathwing'den sonsuza kadar sakınacak olan büyüyü tamamladılar ve bu büyük yenilgisinin ardından Deathwing uzun süre ortalarda gözükmedi.

Kadimler Savaşı'ndaki olaylar çoğu ırk tarafından unutulmaya başladığında, yani yaklaşık 10,000 yıl sonra Deathwing yeni planlarıyla birlikte tekrar kendini gösterdi. Bu seferki amacı, iyice zayıflamış olan siyah ejdersoyunu tekrar güçlendirmekti. Bunun için kırmızı ejderhaların en kudretlisi Alexstrasza'yı tutsak edip onun yumurtaları üzerinde hastalıklı deneyler gerçekleştirdi. Az daha başarılı da oluyordu, şu anda Dalaran BaşBüyücüsü olan Rhonin'in kahramanlıkları olmasaydı eğer... Rhonin Alexstrasza'yı serbest bırakmanın yanında Demon Soul'u da yok ederek 4 Büyük Ejderhaya güçlerini geri verdi.

Birçok kişi son yenilgisinin Deathwing'in sonu olduğuna inanmak istedi. Büyük, siyah devin öldürüldüğüne kendilerini inandırmaya çalıştılar. Ancak kısa bir süre önce, Outland'de Leydi Sinestra adlı dişi siyah ejderha, Deathwing'in hâlâ hayatta olduğuna dair söylentiler yaymaya başladı. Sana bunları anlattım, çünkü neyle karşı karşıya olduğunuzu bilmen gerekiyor. Leydi Sinestra'nın yaydığı söylentilerin doğruluğuna inanmak için yeteri kadar sebebim var. Dahası, onun bir kez daha intikam için yaşayan tüm ırkların peşinde olduğunu hissedebiliyorum. Deathwing, Deepholm'daki yuvasından geri çıkmak üzere. Ve çıktığında Aman'Thul yanımızda olsun, çünkü Azeroth'u çok zor günler bekliyor... >>


Hayır, korku filmi çekmiyoruz... Tamam, içinde kurtadamlar olabilir ama, korku filmi değil kesinlikle!

Bilmiyorum dikkat ettiniz mi, BlizzCon'dan beri Cataclysm ile ilgili çok şey duyuruldu ancak dergide yeni ek paket hakkında neredeyse hiç konuşmadık. Bunun elbette bir sebebi vardı, boş boş oturmuyorduk. Çıkan her türlü haberi ve yayınlanan her bilgiyi işte bu pek kocaman dosya konumuz için biriktiriyorduk bir köşede. Ama bu yığının ne kadar büyümüş olabileceğini tam kestirememişim... Karşımdaki binlerce parçalık bilgi arasında kafayı yemek üzereyken son anda "Maelstorm" Ekrem (ismini böyle söyleyince çok havalı oldu) yardımıma yetişti de delirip ikinci bir Deathwing vakası olmaktan kurtulmuş oldum. Böylece Cataclysm duyurulduğundan beri bilinen ne varsa, son güncel haberlerle birlikte her şeyi yerimiz yettiğince yazmaya başladık.

AZEROTH'UMA N'APTINIZ?!

Şüphesiz ki Cataclysm'in en büyük çıkış noktası, Azeroth'un neredeyse her noktasında kendini az ya da çok hissettirecek olan değişim rüzgârları. Deathwing'in Deepholm'daki saklanma noktasından tüm öfkesiyle çıkışı, Azeroth üzerinde asla silinemeyecek yara izleri bırakmış durumda. Burada bahsettiğimiz değişiklikler phasing sistemiyle bir bölgeye eklenen ufak değişikliklerden ibaret de değil üstelik. Koca kıtaların şekillerinin değişmesi, bazı bölgelerin neredeyse tamamen yok olması ve yenilerinin yaratılması söz konusu. Yıllardır gezip tozduğunuz, türlü maceralar yaşadığınız her yerin bu değişiklikten nasibini alacak olması ve yıllardır yerinde sayan hikâyenin de yenilenen bölgelere taşınacak olması oldukça heyecan verici. Horde oyuncularının oyunun başında geçirdikleri vaktin çoğunda bulundukları Barrens bölgesini ele alalım örneğin. Deathwing'in öfkesi, Barrens'i tam ortadan ikiye ayırmış durumda. Kuzey Barrens bölgesi Horde için nispeten önceki haline yakın sayılsa da, Güney Barrens Emerald Dream'den sızan güçlerin etkisi altına girmiş ve bu da yetmezmiş gibi bir de 30-35. seviyeler arasında güçlü bir Alliance etkisi altında kalmış durumda. Bunun ne demek olduğunun farkına varmışsınızdır, eskiden Horde'un mutlak hakimiyetinde olan Barrens'ta ciddi bir kaos ve Alliance tehdidi var. Benzer bir durumu Ashenvale'de görmek mümkün. Eskiden Night Elf'ler ile Orc'ların amansız bir şekilde mücadele ettiği Warsong Gulch savaşının sonucunda Horde büyük bir üstünlük sağlayarak ormandaki ağaçların çoğunu kesmiş halde. Elflerin uğrak noktası olan Astranaar şehri ise alevler içinde ve sürekli Horde akıncıları tarafından saldırıya uğruyor. Bu ve bunun gibi birçok olay adımımızı atacağımız her bölgede Azeroth'un yeni yüzü olarak karşımıza çıkarken, oyundaki görevler de bundan nasibini alacak. Değişen dünyaya uyum sağlayan yeni görevler sonucu artık Barrens'ta Mankrik'in karısının yerini soran oyuncularla karşılaşmayacağız demek oluyor bu da (Barrens chat bir daha asla eskisi gibi olmayacak!).

Eski bölgelerin değişmesi güzel, ancak artık 80. seviyeye gelmiş karakterlerimizin yapacak



bir şeyler bulması için bize yeni bölgeler lâzım, değil mi? Merak etmeyin, 80 ve 85. seviye arası için de tatmin edici sayıda yeni bölge yolda. Beni en çok heyecanlandıran bölgelerden birisi bunca zamandır girişi hep kapalı olan Hyjal Dağı'nın açılıyor olması (aramızda kalsın, aslında çeşitli bug'ları kullanıp ziyaret etmişliğim var önceden de). Ama Warcraft 3'ten hatırladığınız haliyle yemyeşil bir bitki örtüsü, masalsı bir hava bekliyorsanız hiç nefesinizi tutmayın çünkü Hyjal da istila altında olan bölgelerden. Üstelik de istilayı gerçekleştiren Molten Core'da boyunun ölçüsünü alıp Ateş Düzlemine geri postaladığımız Ragnaros'un bizzat kendisi! Molten Core'daki yenilgisinden dolayı çok kızgın olan Elemental Lordu, bu sefer yeniden büyümekte olan World Tree'yi yakarak dünyanın zaten çıkmak üzere olan çivisini sökmeye niyetli. Tabii önünde büyük bir engel var; Emerald Dream'den nihayet dönen Malfurion Stormrage önderliğinde ona karşı savaşan biz! Kendi kalesi olan Sulfuron Keep'te dövüşeceğimiz Ragnaros, bu sefer tüm ihtişamıyla karşımızda olacağı için öncekinden çok daha fazla zorlayacak bizi...

Özellikle grafiksel açıdan artık yaşını iyice belli etmeye başlamış WoW'da su efektlerinin de en baştan yenilenmesiyle sualtı maceralarına da eskisinden çok daha fazla atılacağız. Bunun ilk sinyallerini Wrath of the Lich King'de almıştık aslında. Eskisinden çok daha detaylı sualtı manzaraları ve görevleriyle ufak çaplı bir test yapan Blizzard, bizi bu sefer sualtında daha heyecanlı ve büyük maceralara taşımaya kararlı gözüküyor. Özellikle Vashj'ir'in Batık Şehri, yüksek seviyeli maceracılar için yeni oynanış mekanikleri ve sualtı bineklerini de içerisinde barındırmasıyla oldukça ilgimizi çekti. Vashj'ir içerisinde bulunan Abyssal Maw ve Throne of the Tides zindanlarıyla birlikte ilginç bir sualtı deneyimi bizleri bekliyor gibi gözüküyor (bir ihtimal bu bölgeleri gezerken Neptulon'la karşılaşmayı da umuyoruz).


Hobgoblinin resmini çekelim demiştik ama fırlama goblinin biri sağ alttan kadraja girmeyi başarmış.

YİTİK HAZİNENİN PEŞİNDE...

Belki bir kırbacım ve şapkam yok ama fark etmez... Benim gibi içinde bir yerlerde Indiana Jones ruhu gizli olanlar için Azeroth'un türlü türlü harabesini ve antik yıkıntısını turistik bir şekilde gezmekten daha iyi olan tek bir şey var; arkeoloji! Yani artık bu tür mekânları gezerken daha da dikkatli olmak için yeni bir sebebimiz var. Balıkçılık, Aşçılık ve İlkyardımın yanına alabileceğimiz yeni ikincil mesleğimiz olan Arkeoloji sayesinde bulduğumuz nice antik nesneyi inceleyerek çeşitli keşiflerde bulunacağız. Bu keşifler sonucunda çeşitli kazançlarımız >>


Deathwing'in insan formunun da ejderha formuyla benzer özellikler taşıdığını görmek ilginç doğrusu.

REFORGING

Catalysm geldiğinde Archeology'nin diğer meslekleri gölgede bırakacağını düşünüyor olabilirsiniz. Ancak düşündüğünüzün aksine, eski mesleklerimiz çok önemli yeni bir özelliğe kavuşuyor; Reforging! Bu yeni özellik sayesinde boss'tan düşen eşyalara bakıp "ah şu eldivenlerde 50 spirit yerine 25 agility olsaydı süper olurdu" demenize gerek kalmayacak artık. Ana özelliklerden istediğinizi makul sınırlar çerçevesinde istediğiniz bir başkasıyla değiştirebilmenize olanak sağlayan reforging sayesinde karakterlerimizi daha fazla kişiselleştirme şansına sahip olacağız. Tailorlar kumaş giysileri yeniden şekillendirebilirken, Leatherworkerlar deri giysilerin, Blacksmithler zincir ve plaka zırhların, Engineer ve Jewelcrafterlar ise çeşitli takıların özellikleri üzerinde oynama yapabilecekler.

WORGEN

Seçebileceği Sınıflar: *Death Knight, Druid, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Warlock, Warrior*

Greymane Duvarı'nın arkasında, Gilneas'ta neler döndüğüne dair bugüne kadar pek bilgimiz yoktu. Silverpine Ormanı'nın kuzey doğusunda yer alan insan krallığı nihayet Cataclysm ile birlikte kalın taş duvarların arkasındaki şehirlerinden çıkarak Azeroth'u pençesine alan savaşa dahil oluyor. Gerçi doğrusunu söyleyecek olursak bunu kendi istekleriyle yaptıklarını söyleyemeyiz, zira şehir büyük bir Forsaken kuşatması altında. Banshee Kraliçe Sylvanas'ın güçlerinin ciddi bir kısmını Worgen lanetinin pençesine düşmüş olan şehre çevirdiğini görüyoruz. Ancak bu Worgen'lar Scythe of Elune'un etkisiyle Azeroth'a başka bir boyuttan gelip Shadowfang Keep'in efendisi Arugal'ın buyruğuna giren kuzenlerinden farklı olarak kendi iradelerine sahipler. Yine de bu Sylvanas'ı ikna etmeye yetmeyince Worgen ırkı da soluğu Horde istilasına karşı koyup onlara yardım edebilecek tek yerde alıyor; Alliance saflarında.

Gotik bir atmosfere sahip Gilneas'ta yaşayan Worgen ırkı, oyuna lanetleri üzerinde kontrol sağlayamadıkları için tam idam edilmek üzereyken başlayacaklar. Bizzat Gilneas yöneticisi Lord Genn Greymane'in müdahalesi sayesinde idamdan kurtulduktan sonra yolumuz bizi nereye götürecek görmek için merakla betayı bekliyoruz. Savaş dışında istersek insan, istersek de Worgen formunda da gezebilen taze ırkımız, savaşa girdiği anda otomatik olarak dönüşüm geçiriyor.



>> da olacak tabii; yanımızda dolaştırabileceğimiz yeni bir pet, yeni meslek tarifleri, fazladan glyph slotları gibi... Ancak arkeolojik keşiflerimizin gerçek önemi, yaptığımız keşiflerin Titanların Yolu'na (Path of the Titans) giden kapıyı aralaması...

Her ek pakette maksimum seviyeye geldikten sonra işin tamamen daha iyi eşyalar kuşanmaya döndüğünün farkına varan Blizzard, Path of the Titans sayesinde bu rutin döngüyü nihayet kırmaya çalışıyor. Tabii ki yine eşya peşinde koşacağız, daha iyisini almak için yine uğraşacağız ancak eşyalar eskisine göre daha az önemli olacak. 85. seviyeye geldikten sonra karakterimizin gelişimini asıl sağlayacak olan Path of the Titans'tan izleyeceğimiz yol olacak. Arkeolojik keşiflerimiz sayesinde Titanlara tapan tarikatlardan birine katılmak bu yolda atacağımız ilk adım (Titan Saadet Zinciri esprisi yapan varsa ofise uğrasın, madalyasını bizzat vereceğim). Altı farklı Titan tarikatından birine katıldıktan sonra geriye karakterimizi o yolda ilerletmek kalıyor. Henüz bu yollarda nasıl ilerleyeceğimizle ilgili kesin bir bilgi açıklanmadı, ancak yapımcılar çeşitli quest, raid, PvP aktiviteleriyle her hafta belirli bir ilerleme sağlayabileceğimiz ipucunu vermeyi de ihmal etmedi. Her halükarda her yeni seviyeyi açtığınızda (10 seviyeden oluşması planlanıyor) o seviyeye özel çeşitli özellikler arasından seçim yapıp Ancient Glypler aracılığıyla karakterimizi güçlendireceğiz. Şu anki plana göre Path of the Titans'ın ek paketin geneli boyunca bize vermesi planlanan güç artışı %20 oranında olacak.



PATH OF THE TITANS

Aklın yolu bir olsa da Titanların Yolu 6 tane (bu tarz espriler hep Göker'den bulaştı bana, lütfen onu suçlayın!). *(Hoca efendi, hırsızın hiç mi suçu yok? -Göker) (Aha! Göker summon oldu -Serp.).* Şu anda sadece Golganneth'in Yolu'ndan birkaç örnek görmüş durumdayız. Muhtemelen daha çok tank olan sınıfların tercihi olacağını tahmin ettiğimiz *Golganneth, the Thunderer*'ın dışındaki diğer Titan yollarının isimleriyse şöyle;

-Path of Aggramar, the Avenger
-Path of Aman'Thul, the High Father
-Path of Eonar, the Lifebinder
-Path of Khaz'Goroth, the Shaper
-Path of Norgannon, the Dreamweaver

DİNG! LONCANIZ SEVİYE ATLADI!

Blizzard'ın sizi oyuna ve beraber oynadığınız arkadaşlarınıza daha sıkı bağlamak için bir kozu daha var yeni ek pakette: Lonca Gelişimi. Wrath of the Lich King nasıl ki oyuncular için çeşitli achievement'ları oyuna eklediyse, Cataclysm de aynısını loncalar için yapıyor. Bu sayede lonca içindeki oyuncuların yaptığı katkılar tüm loncaya bir şekilde yansımış oluyor. Temelinde "Raid" ve "Genel" diye ikiye ayrılan bu achievement'lar ve yaptığınız her iş, aynı zamanda loncanıza "tecrübe puanı" olarak da geri dönüş yapıyor. Eh, tecrübe puanı kazanılan her şeyde olduğu gibi loncamız da seviye atlayıp daha iyi hale geliyor bu sistemle. Hatta seviye atladıkça tüm loncayı etkileyen lonca yetenekleri (talent) arasında seçim bile yapıyoruz. Bu yetenekler tüm raid'i canlandıracak bir büyü, raid buffları için gereken malzeme gereksinimini kaldırma, daha düşük tamir fiyatları gibi çeşit çeşit özelliği içinde barındıracak. Ancak loncaların önemini artıran sadece achie-



Peki ya size bu bölgenin Blasted Lands olduğunu söylesem ne tepki verirdiniz? Pardon, duyamıyorum. Diliniz mi tutuldu yoksa?



Uçan bineklerin Azeroth'ta da kullanılmaya başlamasıyla Horde Wind-Riderları soluğu Astraanar'da almış anlaşılan.

WOTLK'NİN OYUNCULAR İÇİN GETİRDİĞİ ACHIEVEMENT SİSTEMİNİ CATACLYSM LONCALAR İÇİN UYARLIYOR. BU SAYEDE LONCA İÇİNDEKİ OYUNCULARIN YAPTIĞI KATKILAR BİR ŞEKİLDE TÜM LONCAYA YANSIMIŞ OLUYOR.

vement ve seviye atlama sistemi değil neyse ki. Eskisinden çok daha büyük bir ortak paylaşım havuzuna sahip loncalarda birimiz hepimiz, hepimiz birimiz için anlayışına geçiliyor. Loncadaki herkesin öğrenebildiği özel meslek tarifleri, lonca bayrağı (boss öldürdükten sonra lonca pozu vermek için birebir), lonca içindeki herkese yollayabileceğiniz Heirloom eşyaları ve daha nicesi... Olur da bir gün loncayı terk ederseniz lonca sayesinde kazandığınız tüm bu avantajları kaybedeceğinizi söylememe gerek yok sanırım? En ufak olayda ortalığı ayağa kaldırıp loncayı terk eden drama yıldızlarını daha az göreceğiz böylece. Onca emek verdikten sonra bir anda hepsini silmek kolay değil ne de olsa.

Bu noktada "ama loncam yok, bunlardan yararlanamayacağım o zaman" diye düşünüyorsanız içinizi rahatlatmama izin verin. Çok gelişmiş yeni lonca arama sistemi sayesinde aradığınız loncanın kriterlerini rahatlıkla belirleyebildiğiniz gibi, oyuncu arayan loncaların kriterlerini de takip edebileceksiniz.

WOW'DAKİ RAID DE BİR TÜR BÖCEK İLACI MIDIR?

WotLK her ne kadar içerik açısından dolu dolu bir ek paket olsa da, ilk çıktığı anda raid'ler konusunda biraz zayıf kalmıştı. Bu sefer Blizzard daha en baştan kolay kolay tüketemeyeceğimiz kadar bolca içerik verip aynı eleştirilere maruz kalmaktan yırtacak gibi gözüküyor. İkisi sonradan yamalarla oyuna eklenecek 6 büyük raid, 8 yeni zindan ve Deadmines ile Shadowfang Keep'in yenilenmiş Heroic versiyonlarıyla oldukça göz alıcı bir menüye sahip Cataclysm. Özellikle yeni zindanlarda önceki ek paketlerde olduğu gibi "daha az boss koyalım, daha çabuk bitsin" mantığı yerine biraz da ilk zamanlardaki "zengin olsun, bol bol boss koyalım" işleyişine dönmeye karar vermişler sanki. 7 boss'lu Uldum zindanını duyunca benim ilk düşündüğüm şey bu oldu en azından. Bunun üzerine bir de eski klasik WoW zindanlarından bazıları da elden geçirilerek cilalanacak (umarım Blackrock Depths'e de el atarlar bu arada).

"7 boss'lu zindanda ne biçim badge toplarız şimdi be!" hayalleri kurmaya başladığınızı tahmin ettiğim için uyarayım da boşuna heyecanlanmayın; badge sistemi var ya... Artık yok! Onun yerine PVP'deki sisteme benzeyen "Hero" ve "Valor" puanları var. İşleyiş olarak badge sisteminden çok da farkı yok aslında, zindanlara girip boss kestikçe "Hero" puanı kazanıyor ve daha sonra bu puanları alması daha kolay olan PVE eşyalarında harcıyoruz (şimdi kullandığımız Emblem of Triumph'lar gibi). Valor puanlarıysa, raid'lerde kazanacağımız ve her hafta için belli bir üst limiti olan puanımız (Emblem of Frost gibi bu da). Bununla da haliyle üst seviye raid eşyaları ve Tier setleri satın alacağız. Benzer bir sistem PVP için de kullanılacak. Honor puanları aynen bildiğimiz gibi kullanılırken, Conquest puanları Rated Battleground ve Arenalardan kazanılacak (Arena puanlarının adı değişmiş yani anlayacağınız).

Raid'ler konusunda da açıklanan bazı ciddi değişiklikler var ki, sevinsek mi üzülsek mi henüz karar veremedik (ben sevindim sanırım). Ayrı ayrı girdiğimiz 10 ve 25 kişilik raid'ler artık tek bir paydada buluşuyor. Eğer o hafta 25 kişilik The Skywall raid'ini yapıyorsanız en baştan 10 kişiliğine başlayamayacaksınız demek oluyor >>

GOBLIN

Seçebileceği Sınıflar: *Death Knight, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Shaman, Warlock, Warrior*

Azeroth üzerindeki Goblin'lerin birçoğu hâlâ tarafsız kalmayı ve hizmetlerini parası daha bol olanlara satmayı tercih etse de Kezan Adaları'nın Goblin'leri, hayatlarını son anda yetişen Horde dostlarına borçlu olduğundan savaşa onların yanında girmeyi tercih ediyorlar.

Hayatlarını Kajaro Dağı'nın altındaki madenlerde Orman Trollerinin köleleri olarak geçiren Goblin'ler, Deathwing'in yarattığı etkiyle harekete geçen Eyjafjallajök.. öhm, Kajaro Dağı'nın patlamasının etkisiyle kendilerini kurtarmak için kaçışmaya başlarlar. Oyuna da tam bu noktada, yanardağın etkisinden tam olarak kaçamayan bir geminin enkazında baygın bir şekilde başlayan Goblin'ler, çok geçmeden Alliance ve Horde arasındaki şiddetli bir çatışmanın ortasında kalırlar. İkinci Savaş sırasında Horde tarafında yer almış Kezan Goblin'leri eski ittifaklarıyla olan dostluklarını böylece tekrar perçinleyerek Alliance'a karşı savaşa katılırlar.

Açıkçası Worgen'lara göre çok daha ilginç ve yararlı ırksal özelliklere sahip olan Goblin'ler, 30 dakikada bir istedikleri yerden ulaşabilecekleri kendi kişisel bankaları, gelişmiş simya bilgisi ve itibar durumlarına bakmadan mümkün olan en iyi indirimi alma gibi özellikleriyle oldukça popüler olacağa benziyorlar.





bu. Ancak eğer isterseniz 25 kişilikte kaldığınız yerden 10 kişilikte devam edebilirsiniz. Buna uygun olacak şekilde 10 ve 25 kişilik versiyonlar arasındaki zorluk farkı da eşitleniyor. Durumun adil olması için iki versiyondan düşen eşyalar da aynı olacak, ancak haliyle 25 kişilikte düşen eşya sayısı artacak. Heroic versiyonlarda düşecek olan eşyalar ise normalde olanların daha iyi versiyonları yine. Boss'ların heroic ve normal versiyonları arasında geçiş yapmaksa Icecrown Citadel'de olduğu gibi hızlı ve kolay kalacak.

CATACLYSM'İ ÜFLEYEREK YİYENLER

BlizzCon'da Cataclysm panelini izlerken Ghostcrawler'ın yaptığı açıklamalara ne kadar şaşırdığımı hatırlıyorum da... "Defense rating..." dedikten sonra duraksamıştı. "Gitti! MP/5... O da gitti!" Evet, artık bu iki sistem oyunda yok ve büyü seviyeleri ile silah yetenekleri de onlarla birlikte tarihe karışıyor. Artık tüm sınıflar oyuna gerekli silah yeteneğiyle başlayacak ve büyüler siz seviye atladıkça kendiliğinden güçlenecek. Defense yerine Druid'lerde olduğu gibi uncrittable olmaya yarayan talent'lar eklenip MP/5 yerine Holy Paladin ve Resto Shamanlar için Spirit özelliğinden yararlanabilecekleri bir sistem hazırlanıyor. Bu kadar çok yenilik başınızı döndürdüyse okumaya devam etmeden önce bir nefes alın çünkü bitmedi! Attack power, Spell power ve Armor Penetration da artık eşyaların üzerinde göremeyeceğiniz özellikler. Bu özellikler aynı Intelligence puanlarınızın spell power'ınıza etki etmesi gibi başka özelliklerinizden bonus alacak ya da birazdan açıklayacağım Mastery özelliği sayesinde güçlenecekler. Ki bu noktada Mastery'nin ne kadar önemli olduğu konusuna geliyoruz. Ama öncelikle yeni talent sistemini açıklamak daha doğru olacak sanırım...

Yapımcıların kafasına beş yıl aradan sonra taş mı düştü, ne oldu bilmiyorum ama talent ağaçlarını pasif ve sıkıcı özelliklerden neredeyse tamamen arındırıp yerine daha eğlenceli, oyun mekaniğini ciddi anlamda etkileyecek özellikler koyma niyetinde olduklarını açıkladılar. Sınıfımızın mevcut 3 talent ağacından birinde bu "eğlenceli" yeni talent'lar arasında seçim yapıp daha derine indikçe pasif bazı bonuslar almaya başlıyoruz. Genellikle ilk bonus hasarınızı, iyileştirme gücünüzü ve hayatta kalmanızı sağlayacak türde avantajlar getirirken, ikinci bonus sizin sınıfınıza ait eşyaların üzerinde görmeye alışkın olduğunuz önemli bir özelliği güçlendirecek. Hemen bir örnekle pekiştirecek olursak, şu an için bir Combat Rogue için düşünülen bonuslar +Melee Damage, +Hit Chance. Üçüncü bir bonus daha var aslında,

BETASI YOK MU BETASI?!

Bunca yoğun Cataclysm bilgisinden sonra "oyunun betası çıksın!!" diyorsanız haklısınız, zira ben de diyorum aynı şeyi. MMO-Champion'dan yayılan bazı rivayetler oyunun betasının nisan ayı içerisinde başlayacağı yönündeydi, ancak görünürde hala betaya dair bir iz yok. Benim kendi tahminim StarCraft II betası bittikten sonra en kötü ihtimalle yaz ayları içerisinde kapalı betasını, Kasım ayı içerisinde de oyunun kendisini oynuyor olacağımız yönünde. Tabi bahsettiğimiz bir Blizzard oyunu olduğu için kesin bir şey söylemek güç.

KÜNYE

Tür: Devasa Online
Yapımcı: Blizzard Entertainment
Çıkış Tarihi: Muhtemelen 2010 Sonları
Platform: PC
Web Sitesi: http://www.wow-europe.com/cataclysm/





CATACLYSM GELMEDEN YAPILICAK 5 ŞEY

1 Eğer achievement'lara ve görev yapmaya meraklıysanız "Loremaster" achievement'ını bir an önce yapmaya bakın. Kaldırılır mı yoksa aynen mi kalır bilmiyoruz, ancak tüm bölgeler elden geçirilirken görevler de değişeceğinden kaldırılması (ya da en azından değiştirilmesi) olası.

2 Beş yıldır avucunuzun içi gibi ezberlediğiniz bölgeleri son bir kez gezin, tadını çıkartın ki daha sonra Ashenvale'e gidip "buralar eskiden bööööyle bostandı be!" deme şansınız olsun.

3 Para biriktirmeye başlayın. Muhtemelen Cataclysm gelir gelmez Blizzard yine elimizde birikmiş parayı silip süpürmenin çeşitli yollarını bulacaktır (uçan bineklerimizi %310 hızına çıkarmaya yarayacak bir seçenek şimdiden duyuruldu bile).

4 Yakın zamanda başlayacak olan Echo Isles ve Gnomeregan etkinliklerini sakın kaçırmayın. Bu etkinlikler sonucunda Troll'ler Echo Isles'ı, Gnome'lar ise Gnomeregan'ı geri alarak ana şehirleri haline getirecekler. Çorbada tuzunuz bulunsun da torunlarınız Gnomeregan'ı gezerken "Gnomelar şehirlerini geri almayı bize borçluydu" diye anlatacak hikâye çıksın size.

5 Raid achievement ve title'larını almaya çalışın. Yoksa The Undying, Starcaller gibi title'ları ve Proto Drake'leri sonsuza kadar kaçırabilirsiniz. Zira Cataclysm'de bunların kaldırılması kuvvetle muhtemel (zamanında Amani War Bear'ı kaçırıp şimdi iç çekenler, sözüm size!).

bu da tamamen seçtiğiniz talent ağacına özel, değişik bir özellik olarak karşımıza çıkacak. Ve bu üçüncü özelliğin ne kadar güçlü olduğu tamamen Mastery rating'inize bağlı. Ne kadar çok Mastery, o kadar çok bonus yani...

Sayfalardır sürekli size yeni bir şeyler anlatıyor olmamıza rağmen hâlâ bahsedemediğimiz birçok özelliği var Cataclysm'in. Hepsine değinememiş olsak bile WoW'un ne kadar ciddi bir değişim sürecinden geçtiğini anlatabildiğimizi umuyorum. Eh artık sayfa sınırlarımızın sonlarına da geldiğimiz düşünülürse, son olarak sınıf değişikliklerini anlatması için Ekrem'e bırakıyorum kalemimi (klavyemi?).

TOTHEGROUND!!!!

Sınıflarda birçok değişiklik var tahmin edebileceğiniz gibi. Derginin ismini bir aylığına *Catagezer* diye değiştirmek iyi bir fikir olmadığından, tüm detayları yazamasak da, her sınıf için sınıf mekaniklerindeki genel değişikliklere değinip, örnek gösterilen yeni yeteneklerle yazıyı bitireceğim.

Mahallenin yeni çocukları **Death Knight**'larla başlayalım. DK'lar için rün sistemi genel olarak aynı kalsa da, doluş şekli değiştiriliyor. Şöyle ki, eş zamanlı değil, sırayla dolacak rünler. Örneğin iki blood rün harcadıysanız, önce ilki, sonra diğeri dolacak. Bu tek başına bakıldığında büyük bir nerf gibi dursa da, tüm DK özellikleri elden geçirilecek ve hemen hepsi güçlendirilecek dersem sanırım biraz daha içiniz rahatlar. Bunun dışında Blood artık tank ağacı olacak. Yeni özelliklerden Outbreak hedefe beleş olarak disease'lerini uygulayacak, Necrotic Strike hedefe gelen iyileşme efektlerini emen bir etki oluşturacak, Dark Simularcum ise hedefe bir debuff koyup, yaptığı son büyüyü aynen kendisine yollayacak.

Gelelim Can'ın favorisi **Druid**'lere. Genel mekanikler aynı kalsa da, Tree of Life'ın sürekli bir form değil de, belli bir cooldown'la dönüştüğünüz, ancak dönüşünce büyülerin etkilerini değiştiren bir yetenek haline geldiğini belirtmek lazım. Bu etkilerle birlikte yeni resto büyüsü eklenmeyeceğini de araya sıkıştırayım. Balance mastery bonusu Eclipse'ten ayrıca bahsetmekte yarar var. Arayüzde güneşle ay arasında gidip gelen bir gösterge olacak ve arcane büyü yapınca güneşe yaklaşıp nature hasarınızı artıracak, nature büyüsü yapınca da tam tersi olacak. Thrash, bear'lara verilen, alan-bleed efekti. Stampeding Roar, yakın mesafedeki tüm dost karakterlerin hareket hızını artırıyor *(PVE'de ne işimize yarayacaksa -Can)*. Wild Mushroom, attığınız yerde 4 saniye sonra görünmez oluyor ve bir düşman yanından geçince alana hasar veriyor. Ayrıca isteğe bağlı olarak patlatılması da mümkün.

Her eşyanın sahibi **Hunter**'lara gelelim. En büyük değişiklik, mana sisteminin kalkması ve Hunter'ların da petlerin kullandığı focus sistemini kullanacak olmaları. Başka büyük bir değişiklik, artık ammo slotunun kalkması. Son olarak mesafeli saldırıya daha odaklanacak hunter sınıfının bazı yakın dövüş özellikleri kalkacak (Mongoose Bite gibi). Yeni özellikler: Cobra Shot, fiziksel yerine nature damage verecek, trap launcher sayesinde tüm tuzaklar uzağa atılabilecek ve son olarak camouflage ile uzaktan ve doğrudan hasar saldırılarına karşı korunacak. Hunter bu modda hareket edip tuzak kurabildiği gibi, yaptığı ilk saldırıda etkiyi bozacak ama ekstra hasar verecek.

Can'la ortak alt sınıfımız **Mage**'e bakalım. *(E benim Rogue vardı ama alt? -Can)* Mekanik olarak çok büyük değişiklik yok, arada kalmış bazı büyüleri çıkarıyorlar (wardlar ve dampen/amplify magic), yiyecek/su çıkarma olayı Level 40 civarına getiriliyor (zira o zamanlara kadar gerekmeyecek diyor Blizzard) ve çıkarılan yiyecekler hem mana hem health verecek (table gibi). Son olarak Arcane Missile'ın Overpower tadında, proc bazlı bir hale getirilmesi söz konusu. Yeni özelliklerden Flame Orb'u açıklamak yerine Ahn'kahet/ICC ve Prince Taldaram diyorum. Flame Orb yaptıktan sonra başka büyüler yaparken o bir yandan takılacak. Time Warp, pasif Haste etkisini ve aynı zamanda mage'in hareket hızını artırıyor. *(Grupta Shaman yoksa alternatif bloodlust/heroism için Time Warp kullanacağız yani -Can)* Wall of Fog ise 30 yardlık alanda bir sis duvarı oluşturuyor. İçine girenler yavaşlayacak ve hasar alacaklar. Özellikle BG'lerde çok eğlenceli olacağını sanıyorum.

Ve yeni gözbebeğim, **Paladin**. Göze çarpan ilk iki yenilik, Crusader Strike ve Holy Shock'un tüm paladinlere verilecek olması ve BoM'un BoW etkisi de yaratması. Flash of Light'ın mana gereksinimi artıyor ve Holy Light daha çok kullanılan büyü haline geliyor. Yeni özelliklerden birisi Holydinler için çok kocaman bir heal. Blinding Shield, alana blind yapacak, healing hands Paladin'in etrafındaki dost birimleri iyileştirecek, Guardian of Ancient Kings ise, kontrol edilemeyen bir pet summon edecek. 30 saniye oyunda kalan bu arkadaş, Holydinler için dostlara heal atacak, protlar için gelen hasarı emecek ve retriler için DK gargoyle'ı gibi hasar verecek.

Herkesin sevgilisi **Priest**! Mekanik olarak pek bir değişiklik yok. Yeni özelliklerden Mind Spike, her kullandığınızda bir sonraki Mind Spike'ın hasarını artıran bir debuff koyacak. Inner Will yaptığınızda hareket hızınız artacak ve instant atılan büyülerin manaları düşecek. Leap of Faith (Life Grip) ile hedeflediğiniz dost birimi yanınıza çekeceksiniz. Bunun yanında Disc Priest'ler, Power Word: Barrier isimli ve gruba bubble atan bir büyü alacaklar. >>

YENİ SINIF-IRK EŞLEŞMELERİ

Cataclysm, iki yeni ırkın yanında eski ırklara da bazı yeni seçenekler getiriyor. Biz de size yardımcı olmak için hangi ırka yeni hangi sınıf gelmiş onun bir listesini çıkarttık. Ancak "Holy Cow!" ya da "Öküzden Paladin mi olur ya?" demeden önce Sun Paladin kavramını lütfen bir araştırın. Forumlarda açıklamasını yapa yapa hal olduk da...

- **Night Elf** / Mage
- **Human** / Hunter
- **Gnome** / Priest
- **Dwarf** / Shaman
- **Dwarf** / Mage
- **Blood Elf** / Warrior
- **Undead** / Hunter
- **Orc** / Mage
- **Tauren** / Paladin
- **Tauren** / Priest
- **Troll** / Druid



İlk göz ağrım **Rogue**'da önemli değişiklikler var. Öncelikle, hayatta kalmak için daha çok pasif özelliğe sahip olacaklar ve stun lock olayından biraz daha uzaklaşacaklar. Örneğin Cheap Shot artık diğer stun'larla aynı diminishing return'u paylaşacak. Slice and Dice ve Recuperate gibi bazı özellikler, artık hedefiniz ölse de üstündeki kombo ile kullanılabilecek *(Aynı şey Druidler için de geçerli -Can)*. Ambush'un her silahla kullanılabilecek olması ve Deadly Throw ve Fan of Knives'ın menzilli slotundaki silahı kullanabilecek olması ama bu slota zehir sürülmesi de bir diğer değişiklik. Yeni özelliklerden Redirect hedefler arası kombo transferi yapıyor, Combat Readiness bir süreliğine Rogue'un aldığı hasarı azaltan bir buff veriyor. Smoke Bomb dumandan bir sis yaratıp sisin dışında kalanların içeridekileri görememelerini sağlıyor.

En inişli çıkışlı sınıflardan **Shaman**'da Mekanik olarak yine pek değişiklik yok. Yeni yeteneklerden Primal Strike, silahla yapılan bir saldırıyken, unleash weapon silahınızdaki enchant'a göre farklı bir etki yaratıyor. Şöyle ki, Windfury varsa, silah hasarının yarısını verip sonraki 5 saldırınızda haste artırıyor. Flametongue'sa fire hasarı verip sonraki fire saldırısını %20 güçlendiriyor. Earthliving'se hedefi biraz iyileştirip sonraki iyileştirme büyüsünü %20 artırıyor. Healing Rain, alana yapılan bir HoT ve son olarak Spiritwalker's Grace, hareket edip saldırırken de büyülerin bir yandan yapılmasını sağlıyor.

Korkunun efendisi (hehe) **Warlock**'lar oldukça sevinecek: Artık Soul Shard'lar birer eşya olmak yerine, arayüzün parçası oldular. Şu anki haliyle 3 shard olacak ve savaşta shard toplanmayacak. Soul Burn özelliği ile bir shard harcanacak ve bir sonraki özellik farklı şekillerde güçlenecek. Örneğin Soul Burn ardından Summon Demon instant olacak, Demonic Circle teleporttan sonra hareket hızını artıracak, Soul Fire instant olacak. Yeni özelliklerden Fel Flame, Frostfire Bolt'un Shadow/Fire hali diyebiliriz. Dark Intent Mage'lerdeki Focus Magic'in DoT ve Heal büyüleri için çalışan ve hasar artıran versiyonu. Demon Soul, summon edilmiş iblise göre belli etkiler sağlayacak, ne olduğu henüz açıklanmadı. Demolock'lar, demon'larının hedefe yaptığı zararı artıran bir büyü alacaklar.

Son olarak, oyunun belkemiğinde sıra; **Warrior**. Sınıfa özel pek mekanik değişiklik yok, ancak shout'ların DK'nın Horn of Winter'ı gibi, rage ekleme ama kısa cooldown ile yapılması var. Yeni özelliklerden pasif bir özellik olan Inner Rage, Warrior 100 rage'e varınca saldırıların daha fazla rage harcayıp daha çok hasar vermesini sağlayan bir moda girmesine yol açıyor. Gushing Wound hedefe bleed etkisi yaratıyor ve hedef hareket ederse bleed güçleniyor ve süresi sıfırlanıyor. Heroic Leap hedefe atlayıp indiğiniz yerde Thunder Clap etkisi yaratıyor.



KISA KISA MEKANİK DEĞİŞİKLİKLER

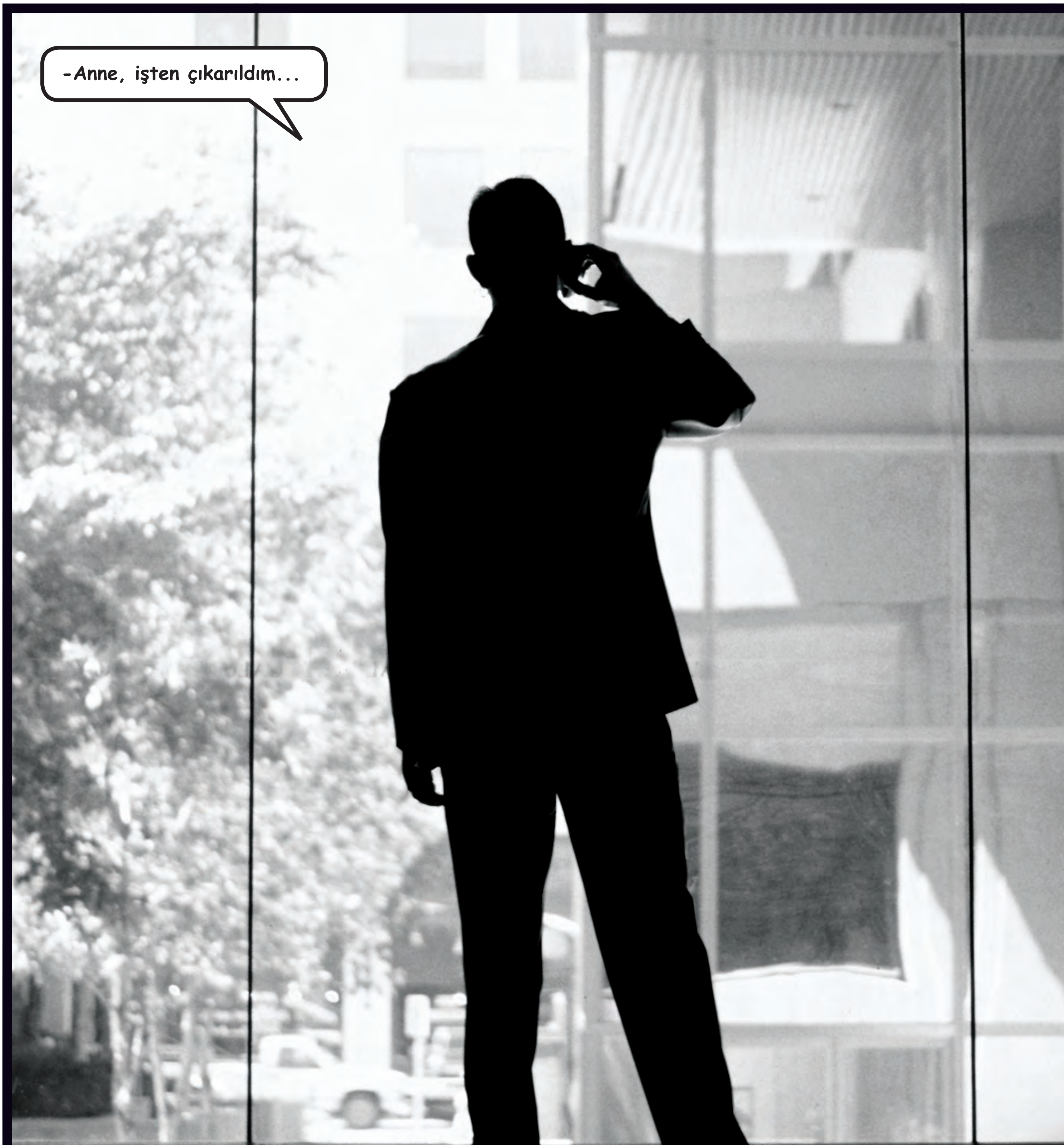
*DoT ve HoTlar artık doğrudan haste ve crit'ten yararlanacaklar. Haste bu büyülerin süresini kısaltmak yerine yeni "tick"ler ekleyecek. Büyüleri tekrar yapınca da süreyi uzatacak.
*Tüm healer yetenek ağaçlarının mastery bonuslarından birisi Meditation olacak. Meditation, spirit'inize bağlı olarak mana doldurmanızı sağlayacak.
*Tüm tank yetenek ağaçlarının mastery bonuslarından birisi Vengeance olacak. Bu da hasar aldıkça verdikleri hasarın da belli bir seviye artmasını sağlayacak (süper ifade ettik).
*Next-swing mekaniği kaldırılıyor. Artık Heroic Strike gibi özellikler farklı mekaniklerle çalışan instant saldırılar olacak.
*İyileştirmeyi azaltan tüm özellikler %20'ye indiriliyor.
*Armor azaltan tüm özellikler artık 3 kere yapılabilecek. Ancak kullanım başına hala %4 etki edecek.

HÂLÂ BAHSEDEMEDİĞİMİZ BİRÇOK ÖZELLİĞİ VAR CATACLYSM'İN. HEPSİNE DEĞİNEMEMİŞ OLSAK BİLE WOW'UN NE KADAR CİDDİ BİR DEĞİŞİM SÜRECİNDEN GEÇTİĞİNİ ANLATABİLDİĞİMİZİ UMUYORUM





www.mavishop.com
MV SHOP
BİLGİSAYAR
MAVİ BİLGİSAYAR
OYUNUN KEYFİNİ SÜRÜN!
İhtiyacınız olan tüm Uçuş Koltuğu ve Sürüş Koltuğu modelleri ve aksesuarları MV Shop Mağazalarında!
playseats
En Yeni Oyunlar MV Shop Mağazalarında!
CEVAHİR ALIŞVERİŞ VE EĞLENCE MERKEZİ
ŞİŞLİ - İSTANBUL
1. KAT, NO:125
Mağaza: Cevahir AVM, Büyükdere Cad.
1. Kat Mağaza No: 125 Şişli / İstanbul
Tel: 0212. 380 01 50-51
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com
www.mvshop.net
yetkili@mavishop.com
www.cizgireklam.com.tr



GÖKKUŞAĞININ ALTINDA HER ZAMAN HAZİNE BULAMAZSINIZ – Furkan Faruk Akıncı

Yaradılıştan bugüne kadar pek az şey video oyunları kadar çok kıyafet denemiştir üzerine. Kimileri oyun dünyasının keşfini 1940'lı yıllara kadar dayandırıp füze savunma sistemlerinin 1950'li yıllarda basit oyunlara dönüştüğünü iddia eder. Kimilerine göreyse bildiğiniz icat edilmiş bir buluştur; radyo gibi, telefon gibi. Ama bize kalırsa oyunlara en çok yakışan tanım, tutkuyla yeşermiş fikir tohumları olmalarıdır. Bir zamanlar beş arkadaşın bir araya gelip sermaye olarak dağınık çalışma masalarını, gözaltı morluklarını ve yanan midelerini koydukları bu alternatif yaşam tarzı, bugün aynı kişilerin milyon dolar kazanmasını sağlayan arsız bir endüstri haline geldi. Romantik çağlar kapanalı çok oldu...



OYUN DÜNYASININ KARANLIK YÜZÜ

1 Mart 2010 LA, California

1 Mart sabahı Los Angeles'ın Encino kasabasının küçük ve şirin parkı Balboa'da kahvelerini yudumlayan Jason West ve Vincent Zampella, uzun zamandır içlerinde hissettikleri huzursuzluğun nedeniyle karşı karşıya kalacaklarını bilmiyorlardı. Elbette ki bir şeylerin ters gittiğinin farkındaydılar ancak karşılarındaki göl manzarasının verdiği dinginlikle yeni fikirlerini, yeni projelerini tartışıyorlardı. Bir süreden beri ofislerinden müfettişler eksik olmuyor ve bu garip kılıklı adamlar sürekli bir şeyleri sorguluyorlardı. Onlara en çok sıkıntı veren şey dağıtıcıları Activision'ın her nedense yeni bir marka yaratmalarına izin vermemesiydi. Uzun yıllardır *Medal of Honor*, *Call of Duty*, *Modern Warfare* derken aslında kendilerini ne kadar tekrar ettiklerinin farkına varmış ve bunu ekipleriyle de paylaşmışlardı. Tamam, yıllardır harika işler çıkarmışlardı ama artık bir şekilde yeni denizlere de yelken açmak gerekiyordu.

Diğer taraftan yığınla sorun vardı. Yeni oyunları *Modern Warfare 2* çıktığından beri Activision'dan 5 kuruş telif almamışlardı. Ekibin içinde son zamanlarda en çok konuşulan konu buydu. Stüdyonun alacağı milyonlarca dolar telif birikmişti ve çalışanların prim ve ikramiyeleri bu nedenle ödenemiyordu.

"JACE, BİZ KOVULDUK!"

Aynı sabah, muhtemelen *Modern Warfare 2* sunucuları tüm platformlarda doluyken, Activision yöneticileri, ellerinde ağır bir dosyayla Birleşik Devletler İş Yasası Komisyonu'na başvuruyorlardı. Dosya sözleşme ihlâli ve isyan çıkarma gibi argümanlarla desteklenmişti. İki Infinity Ward yöneticisi, haklarında düzenlenmiş suçlama dosyalarıyla işten çıkarılıyorlardı. Geride kalan Infinity Ward çalışanları arasındaki huzursuzluk aynı gün yapılan Activision toplantısıyla giderilmeye çalışılırken, toplantıda West ve Zampella'nın olmaması işin aslını yavaş yavaş ortaya çıkıyordu. Tatlı bir kasabada, küçük bir gölün yakınlarındaki Infinity Ward ofisinde, oyun dünyasının en saygın yapımcılarından ikisinin odasında Activision'ın güvenlik görevlileri dolanıyordu. Modern Warfare sunucularında kim bilir kaçıncı frag alınırken, "olmaz" denilen oluyor ve Jason West, Vincent Zampella ikilisi işlerinden kovuluyorlardı.









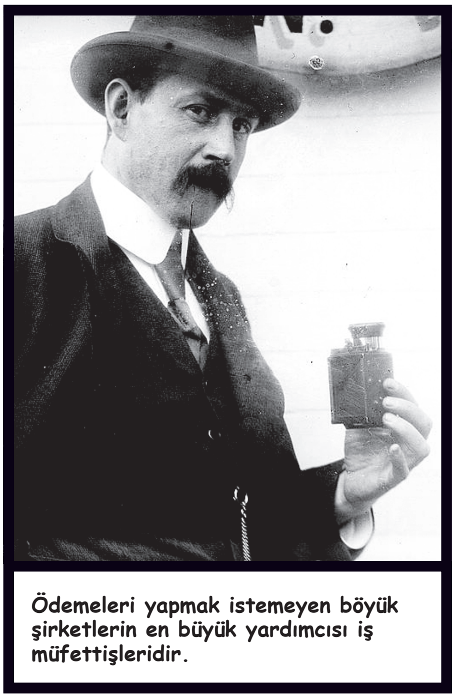
Zampella, Infinity Ward'un kurucularından biriydi… Şimdilerde ikisinin koltuklarında Activision'ın görevlendirdiği Steve Pearce ve Steve Ackrich oturuyor. Infinity Ward'da Steve & Steve dönemi resmen başlamış durumda kısacası.

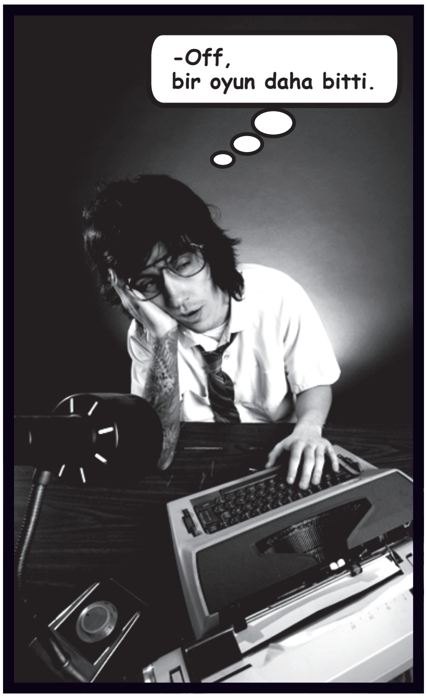
Infinity Ward, *Call of Duty* serisiyle efsane olmadan önce 2002 yılında, *Medal of Honor: Allied Assault*'u geliştiren ekibin has adamları tarafından kurulmuştu. Ekip sadece 22 kişiyle yola çıkmıştı…

2 Mart günü West ve Zampella'nın LinkedIN hesapları değişiyor ve olay basın nezdinde de resmileşiyordu. Haber, gündeme değil bomba gibi düşmek, etrafı Wasteland'e çevirdi adeta. Yorumların hemen hemen hepsi Activision'ı hedef alıyor, firmayla göbek bağı olanlarsa tam tersini savunuyordu. İşin aslı henüz belli olmadan bin bir türlü komplo teorisi üretiliyordu: İkilinin zaten başka firmayla anlaştıklarından tutun da Activision'ın artık yüksek maaşlı Infinity Ward yöneticilerine ihtiyacı kalmadığına kadar tonla spekülasyon dolaşmaya başladı etrafta. Bizlerse burada karnımızda ağrılarla olan biteni yabancı haber kaynaklarından takip etmeye çalışıyorduk. Duyduklarımızdan hiçbiri ötekilerden daha sevimli gelmiyordu kulağa, buradan hayırlı bir şeyler çıkması zordu. Çünkü eninde sonunda olan oyunculara olacaktı. Tüm bu yaşananlar "oyun" denen şeyin ruhunu öldürüyor, çıkış nedenlerini birer ikişer yok ediyordu. Ortaya yaratıcı fikir koyan adamın ürününe nasıl yansımaz bu yaşananlar, düşünsenize?

KAPALI KAPILAR ARDINDA…

Geride kalan Infinity Ward çalışanları arasındaki huzursuzluk had safhaya varmış durumdaydı. Activision müfettişleri ve yöneticileri Demokles'in kılıcı gibi tepelerinde dikiliyor, ofiste dolanıp duruyorlardı. Çalışanlar kendi aralarında çeşitli komplo







GÜNEŞİN BATTIĞI TOPRAKLAR

Westwood... Nasıl unutulabilir ki. EA tarafından satın alındığı tarihlerde oyun sektörünün %6'sını elinde tutan, gerçek zamanlı strateji türünü yaratmış bir firmaydı. Bildiğiniz gibi, Westwood'un ilk projeleri ta 8bit zamanlarına kadar uzanıyor. Firma 80'lerin ikinci yarısında Commodore ve Atari platformları için oyunlar geliştiriyordu. Westwood her yeni yapımda hayran sayısını biraz daha büyüttü ve sonuçta kendi kitlesini yarattı. 1988 kışında firma için bir kırılma noktası olan Mars Saga oyunu Electronic Arts için geliştirildi. Ardından gerçek zamanlı strateji türünün ilk örneği kabul edilen BattleTech: The Crescent Hawk's Revenge geldi. SSI için geliştirilen efsane Eye of the Beholder ile Westwood yerini iyice sağlamlaştırıyordu. 90'ların başı Westwood için altın yıllardı. Dune II ve Lands of Lore'dan sonra 1995 yılında ilk Command & Conquer da piyasaya bomba gibi düştü.

Ağustos 1998'de Electronic Arts, Westwood'u kuşatıyor ve firmayı satın alıyordu. Bu tarih gerçekten oyun sektörü tarihi için bir dönüm noktasıdır. EA, Westwood'a tam 122,5 milyon doları nakit olarak ödüyor ve sektörün %6'sını kapatıyordu. İşte çözülme de tam bu noktadan sonra başlıyor. EA'in dayatmalarına ve baskıcı politikalarına katlanamayan çalışanlar birer ikişer istifaları müdürlerin masasına bırakmaya başladı. EA'in sabırsızlık politikası yüzünden geliştirme süreçleri fazlasıyla aceleye geliyordu. Kimi oyunlar bitmeden piyasaya sürülüyor, kimileriyse direkt iptal ediliyordu. Bu durum 2003 yılına kadar bu şekilde devam etti. O yılın mart ayında EA Westwood'u tamamen kapatıp geride kalan çalışanları diğer stüdyolara kaydırdı. Ve oyun tarihinin efsane stüdyolarından biri dev EA'in ellerinde hayata gözlerini yummuş oldu.

teorileri üretirken Activison yöneticileri de geride kalanları nasıl toparlayacaklarını düşünüyordu.

Dava dosyalarının komisyonda birer birer açıldığı gün Activision geride kalan Infinity Ward çalışanlarıyla bir toplantı daha düzenledi. Bu toplantıda ne konuşulduğu halen tam olarak bilinmiyor fakat ekibe, yeni kurdukları Sledgehammer stüdyolarının sadece Infinity Ward'un uzantısı olduğunu ve *Call of Duty* markasının merkez stüdyosunun hâlâ Infinity Ward olduğu açıklaması muhtemelen o gün yapıldı. Bunu da fısıltı gazetesi sayesinde öğreniyoruz. Geçen ay haber verdiğimiz üzere Sledgehammer, yeni bir *Call of Duty* oyunu üzerinde çalışıyor ve oyunun türü aksiyon/macera olacak. Ah evet, bir de tüm bu olanları uzaktan seyreden Treyarch var… Onları da ekleyince *CoD* üzerine çalışan stüdyo sayısı da üçe çıkmış oluyor.



Görünüşte olanlar sıradan bir ayrılık haberi gibi gelebilir dışarıdan izleyen gözlere ama ortadaki "mal" *Call of Duty* gibi devasa bir marka olunca hesabı da kolay kapanmıyor. Nitekim dava dosyaları birer ikişer gündeme düşmeye başladıkça biz de işin iç yüzünün zannettiğimizden de karanlık olduğuna uyanıyorduk. Infinity Ward, *Modern Warfare 2* satışlarından beş kuruş telif almamıştı. Kendilerine Activision yönetiminde bir muhatap bulamayan West & Zampella da sözleşme şartlarını delip Electronic Arts dahil pek çok firmayla görüşmeye başlayınca, Activision tarafından kapının önüne konmuşlardı. 4 Mart günü ikili Activision'a bir dava dosyası hazırlayınca tüm bu detaylar herkesin önünde konuşulmaya başlandı. Zira Activision resmen çalışanlarına borçlu durumuna düşmüştü. West ve Zampella'nın avukatı olan Robert Schwartz'a göre Activision, ikilinin sözleşme ihlalinde bulunup bulunmadığını öğrenmek için Şubat ayında müfettişler görevlendirmişti. West ve

UNUTMAMAK LAZIM

Karanlık tarafta yaşanan en ilginç olaylardan biri de 3D Realms tarafında yaşanmıştı. 3D Realms'in kapanma haberi gelir gelmez, Take Two'dan Alan Lewis, Duke Nukem Forever'ın haklarının halen kendilerinde olduğunu iddia etmiş ve hemen bir dava dosyası hazırlayıp 3D Realms'i mahkemeye vermişti. İddiaya göre Take Two, geliştiricisinin tüm isteklerini yerine getirmiş ve ona 12 milyon dolar bütçe ayırmıştı fakat 3D Realms oyunu yetiştiremediği gibi, Take Two hakkında kamuoyunu yanlış bilgilendirici ithamlarda bulunmuştu. 3D Realms ise böyle bir paradan kesinlikle haberleri olmadığını ve ithamların hiçbirini kabul etmediklerini söylüyordu. Hatta Take Two'nun onlara sadece 2.5 milyon dolar ödediğini, asıl kendilerinin oyunun geliştirme süreci için 20 milyon dolar para döktüklerini açıklıyorlardı. Karşılıklı davalar hâlâ devam ediyor, olan da bu arada Duke'e oluyor.

PROJE BİTTİ, DAĞILIN

Pandemic 1998 yılında Avustalya, Brisbane'de şirin bir ofise sahipti. İki eski Activision çalışanı olan Josh Resnick ve Andrew Goldman tarafından kurulan Pandemic, Battlezone II ve Dark Reign 2 gibi aslen Activision oyunları olan yapımların devamlarına imza atmıştı (elbette ki o zamanlar Activision sadece üçüncü parti bir oyun geliştiricisiydi). Pandemic'in ilk dikkat çekici projesi Army Men'di. Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront serisi, Mercenaries, Destroy All Humans! gibi oyunlarla piyasadaki yerini sağlamlaştıran Pandemic, 2005 yılında Bioware ile de bir partnerlik anlaşması imzalamıştı. Üç yıl sonra aynı anda Electronic Arts tarafından alınacaklarını bilmiyorlardı tabii ki.

2009 yılına gelindiğinde firmanın elinde EA tarafından sipariş edilen iki önemli proje vardı. Lord of the Rings: Conquest ve The Saboteur. Şubat 2009'daysa Brisbane ofisi EA tarafından aniden kapatıldı. EA o dönemde tam 1500 kişiyi işten atarak tam bir katliam yaparken, Kasım'ın 17'sine kadar neredeyse tüm Pandemic çalışanları işlerini kaybediyordu. Geride The Saboteur'ün destek hizmetlerinin yürütülmesi için sadece 35 kişi bırakmıştı EA. Olay çok açıktı, önemli projeler bitmiş ve EA artık gereksiz gördüğü bir yükü sırtından atmıştı. Etik mi? O da ne?
Geride kalan birkaç çalışan şu an EA Los Angeles ofisinde, yırtık Pandemic bayrağıyla Mercenaries'in devam oyunu üzerinde çalışıyor.

Zampella'nın dava dosyası içinde bulunan taleplerine göre ikili ödenmemiş teliflerinin bir an önce ödenmesini ve *Call of Duty* markasının *Modern Warfare* tarafındaki sözleşmelerinden doğan haklarının iadesini istiyordu. İşin en ilginç kısmıysa şu: Eğer olur da ikili davayı kazanırlarsa, Activision'ın tüm *Modern Warfare* çalışmalarını durduracak güce sahip olabilirler.

KARŞI SALDIRI

Elbette bunca olayın üzerine Activision'ın sessiz kalması beklenemezdi. 9 Nisan günü karşı bir dava dosyası hazırlayan firma, işten çıkarmaların haklı gerekçelerini sundu ve ikiliyi şirket içinde hizipleşmek ve isyan çıkarmakla suçladı. Karşı tarafın avukatıysa alttan almayacaklarını vurgulamak için açıklamasını yaptı: Suçlamaların tümünün "yanlış ve çirkin" olduğunu söyledi. Bu arada kaşla göz arasında Activision'ın dava dosyasından *Call of Duty: Modern Warfare 3*'ün yapım aşamasında olduğunu da öğrenmiş bulunuyoruz. Dava 21 Haziran'da başlayacak. Ha bu arada, Activision'dan talep edilen telif ücreti en az 36 milyon dolar…

Tam ortalığın durulacak gibi olduğu, her şeyin "konu yargıya intikal etti" aşamasına ulaştığı, birazdan Uğur Dündar'ın gelip "bundan sonrasını yüce yargı çözecek" diyeceği noktadaydık ki bir başka bomba haberle sarsıldık. 27 Nisan itibariyle eski ve şu anki Infinity Ward çalışanlarından oluşan tam 38 kişi, Activision'a yeni bir dava açtı. Davacıların talebi basitti ama Activision'a ortalama 100 milyon dolar gibi "küçük" bir bedeli olacaktı kaybetmesi halinde. Zira çalışanlar firmanın kendilerine henüz ödemediği *Modern Warfare 2* ikramiyelerini ve ödemelerin gecikmiş olmasından dolayı oluşan zararın tazminini istiyordu. İddialara göre Activision bu kişilere stüdyoda kalıp *Modern Warfare 3*'ü geliştirmeleri için tazminatlarını ve ikramiyelerini ödememekle tehdit ederek şantaj yapmış.

DAHA ÖNCE DE OLMUŞTU

"Peki, şimdi Infinity Ward'a ne olacak?" diye sorduğumuzda aklımıza bu duruma dair bir anda yığınla örnek geliyor. Yakın zamanda Blizzard, Bioware ve Epic Games gibi firmalarda yaşanan benzer ayrılıklar, geliştirici stüdyoları zerre kadar etkilemedi. Buna karşılık, kafa adamları ayrılan birçok stüdyoyu artık rahmetle anıyoruz. PlayStation tarafından öldürüldüğü söylenen indie efsanesi Britsoft, Peter Molyneux'nün ayrılışından sonra sokaklara düşüp ayyaş olan Bullfrog ve Sonic'in yaratıcısı Naoto Oshima'nın gemiyi terk etmesinden sonra darmadağın olan Sonic Team… Peki ya, Titanic gibi asla batmayacağı söylenen Total Annihilation efsanesi Cavedog? Chris Taylor'ın ayrılışından sonra ömrü uzun olmamıştı hatırlarsınız.

HER ŞEYE RAĞMEN…

Bu arada 12 Nisan itibariyle West ve Zampella, mesajını ismiyle çok açıkça veren yeni bir stüdyo kurup hemen yayıncılarla görüşmelere başladı: Respawn Entertainment. Şu anda ekip EA ve EA Partner Programı'yla yoğun bir şekilde görüşmelerini sürdürüyor. İkili yeni geliştirecekleri oyunların tüm fikir ve kullanım haklarını kati suretle paylaşmamaya karar vermiş. Yine bu yazının kaleme alındığı tarihlerde Infinity Ward'dan istifa edip Respawn'a katılan çalışan sayısı 26'yı bulmuştu. Stüdyo çalışmalarına bu ay içinde başlıyor. Neler yapacaklar, biz de çok merak ediyoruz.

Belli ki sahnenin bu tarafında şov devam ederken, kulislerde hayal kırıklıkları, hırs ve açgözlülük birçok şeyi yok edecek. Tek derdimiz şu köşeli hayatı biraz olsun çekilir kılan oyunlarımızın karambolde harcanmaması; fikri haklar, davalar, şişen banka hesapları, bir zamanlar gerçekten bizim olan oyunları daha çok hisse senetlerinin kılmaması.

Gerçi çoktan iş işten geçti ya, bizimki de laf. Romantizmimiz kurusun!



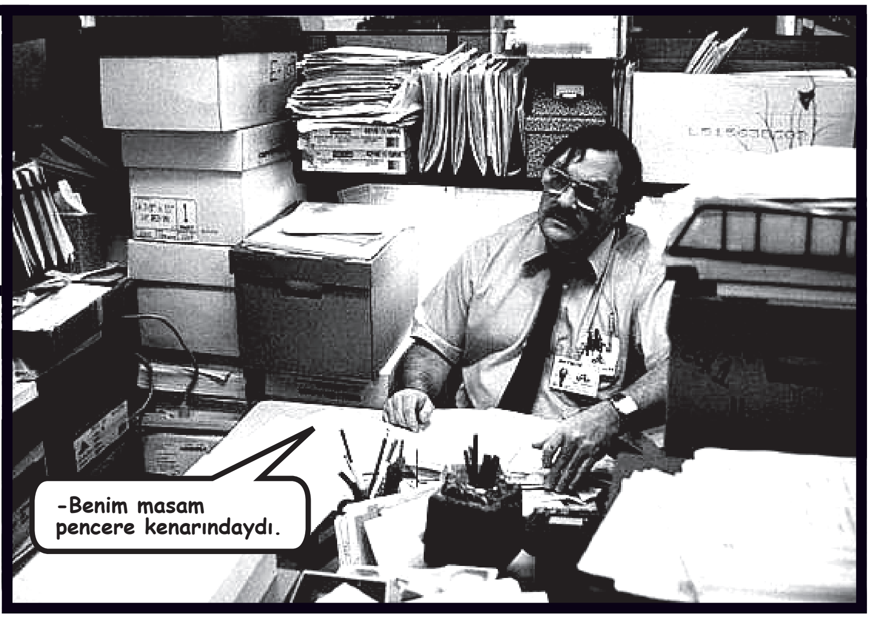


HEADBANG Mİ YAPACAKTIN?



Tim Schafer'ın stüdyosu Double Fine'ın, Activision'dan EA'ye transfer olmasından sonra yaşadıklarına ne demeli? EA'in "Activision'ın yaptığı karısını terk eden bir kocaya benziyor. Eşi daha yakışıklı birini bulunca kıskançlık krizlerine girdi" dediği olay, Activision'ın Brütal Legend'ın geliştirmesine 15 milyon dolardan fazla para döktüğünü iddia etmesiyle patlak vermişti. EA Partner Programı'na giren Double Fine, Brütal Legend'ı EA ile dağıtmaya karar verince, Activision bir dava açıp oyunun dağıtımını engellemeye çalışmıştı. Yıllarca EA'ye demediğimizi bırakmadık ama Activision cidden beter bir hal almış durumda. Dava ne mi oldu? E oyun raflarda, değil mi?

O SIRADA ŞİRKETİN BODRUM KATI



BİR ZAMANLAR EA

1970'lerin sonunda yılında genç William Hawkins heyecanlı ve hırslı bir pazarlama ve iş geliştirme uzmanı olarak Apple'da çalışıyordu. Firmanın tüm pazarlama aktivitelerinden ve iş geliştirme projelerinin yürütülmesinden sorumluydu. Ancak video oyunlarına ve etkileşimli yazılımlara karşı korkunç bir merakı vardı. İşinden istifa etti ve yepyeni bir şirket modeli üzerinde çalışmaya başladı. Uzunca bir araştırma sürecinden sonra 28 Mayıs 1982'de sadece oyunları pazarlamak için Electronic Arts'ı kurdu. W. 'Trip' Hawkins, "oyunlar sanattır" vizyonuna sahipti ve firmanın kuruluş amaçlarından biri de bu vizyonu yaymaktı. The Bard's Tale, Populous, Wasteland, Starflight gibi muhteşem oyunları ardı ardına patlatarak oyuncular arasında yer etmeye başladı, elbette ki yeni oyuncular yaratarak... Bu arada Peter Molneux, Brian Fargo, Will Wright gibi geliştiriciler de ağırdan EA ile isimlerini duyuruyorlardı.

EA'in bugünkü haline gelmesiyse başarılı oyun geliştiricilerini bünyesine katmasıyla gerçekleşecekti. 90'lı yılların sonundan 2000'li yılların ortasına kadarsa başlangıç dürtülerinden son derece uzakta, gözünü para hırsı bürümüş bir EA izledik. Adeta bir stüdyo mezbahası haline gelen EA her zaman böyle değildi kısacası. Trip Hawkins'e ne mi oldu? O zaten 3DO konsolunu yapacağım diye 1993'te EA'den ayrılıp Panasonic ile çalışmaya başlamıştı. Konsol, kendi zamanının en güçlüsüydü ama 700 dolarcık fiyat etiketiyle aniden ortadan kayboldu. Zaten 1994'te PlayStation tarafından da ağır bir tokat yemişti.



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
84 TL DEĞİL
SADECE 50 TL

* Kasım 2007-Aralık 2008 sayıları dahildir. Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.



OCAK 2009



ŞUBAT 2009



MART 2009



NİSAN 2009



MAYIS 2009



HAZİRAN 2009



TEMMUZ 2009



AĞUSTOS 2009



EYLÜL 2009



EKİM 2009



KASIM 2009

> **KAPAK:** Assassin's Creed 2
> **HEDİYE:** Mount & Blade Tam Sürüm, 68 sayfalık Aion Kitabı
> **İLK BAKIŞ:** Fable 3
> **İNCELEME:** Aion, Uncharted 2, Borderlands, Brütal Legend, Machinarium, NBA 2K10, PES 2010, Tekken 6, Tropico 3, Operation Flashpoint 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Machinarium



ARALIK 2009

> **KAPAK:** Call of Duty Modern Warfare 2
> **HEDİYE:** Starcraft 2 ve Modern Warfare 2 posterleri
> **İNCELEME:** Left 4 Dead 2, Dragon Age, Torchlight, Avatar: The Game, Bayonetta, DJ Hero, Forza Motorsport 3, Ratchet & Clank Future, God of War Collection, Super Mario Bros Wii
> **REHBER:** Dragon Age Origins



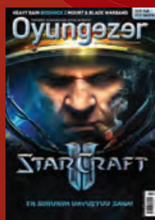
OCAK 2010

> **KAPAK:** Oyunların 10 Yılı (Altın Kapak)
> **İLK BAKIŞ:** Halo Reach, Metro 2033, Dante's Inferno
> **İNCELEME:** Dark Void, The Saboteur, Football Manager 2010, King's Bounty: Armored Princess, Ninja Gaiden 2, Eye Pet, Little Big Planet (PSP), Legend of Zelda: Spirit Tracks
> **REHBER:** Modern Warfare 2



ŞUBAT 2010

> **KAPAK:** Mass Effect 2
> **İLK BAKIŞ:** Prince of Persia: Forgotten S., True Crime, Spec Ops The Line
> **DOSYA:** Best of 2009
> **İNCELEME:** Mass Effect 2, Napoleon Total War, The Void, Aliens vs Predator, Darksiders, Eve Online Dominion, Divinity 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect 2



MART 2010

> **KAPAK:** Starcraft 2 Beta İnceleme
> **HEDİYE:** Command & Conquer 2
> **İLK BAKIŞ:** Deadspace 2, Vanquish, Epic Mickey
> **DOSYA:** Sun Tzu - Oyun Sanatı
> **İNCELEME:** Bioshock 2, Heavy Rain, Mount & Blade Warband, Dante's Inferno, Stalker: Call of Pripyat
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect 2



NİSAN 2010

> **KAPAK:** God of War 3
> **HEDİYE:** Dev (G)ratos ve Final Fantasy 13 posteri
> **İNCELEME:** Battlefield Bad Company 2, Metro 2033, Dragon Age Awakening, Assassin's Creed 2 (PC), C&C Tiberian Twilight, Dawn of War 2 Chaos Rising, Just Cause 2
> **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed 2

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



TEKNOLOJİK OYUNCAKLARI ELİNDEN ALINAN SAM ÇOK SİNİRLENİR

bu ayın gezilesi oyunları



Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™

BİR KEZ DAHA ÇAL DEDİK, SEN BAŞKA SAZ ALDIN ELİNE SAM!

– SINAN AKKOL



Önceki oyunlara göre çok daha yakın bir bağ kurabiliyorsunuz hikâye ve Sam'le.



Ben nedense bu herifi çok sevdim. Benim kankam Anna değil bu olsun bundan sonra.



Bu kıyafeti alnımın teriyle biriktirdiğim P.E.C. puanlarımla aldım. Nasılım ama?

Yıllar önce karşılaştık seninle. O yeşil gözlerinle karanlık gölgelerden şöyle bir baktın ki bana, kanım kaynadı aniden. Daha önce oynamadığım bir karakter, bir tekno-ninjaydın sen, tavanlara tırmanıp en gelişmiş teknolojik silahlarla oynayan. Sayende dünyanın hiç bilmediğim egzotik köşelerine gittim, hiç tanımadığım adamların ümüğünü sıktım. Karanlıklarda iyi bir ikiliydik. Eskiden...

Ama görüyorum ki değişmişsin. Çok değişmişsin hem de. İlerleyen yaşınla kemiklerin kireçleneceğine böyle bir atılganlık, bir saldırganlık gelmiş üzerine. Bana kızının intikamını alacağını söylüyorsun, ama teşkilatın sana ihanetinin payı çok bu yeni halinde. Bu yaştan sonra azmış olsan da yine de severim seni bilirsin. Bu halinle de kabullenirim ben seni Sam. Ama sen de kabul et ki eksiklerin var.

DEĞİŞMEK GÜZELDİR TAMAM DA...

Oynadığımız son gerçek Splinter Cell, *Chaos Theory*'ydi. Ondan sonra gelen *Double Agent*, serinin o özgün hissini veremedi, tarzı çok farklıydı bir kere. Conviction ise daha da başka bir yöne taşımış seriyi. Yine karanlıklarda gizlenmeniz, işinizi görünmeden halletmeniz gerekiyor ama aksiyonun dibine vurmadan ilerleyemiyorsunuz. Şunu kabul etmeliyiz: Splinter Cell'in türü artık "gizlilik gerektiren aksiyon oyunu" değil, "gizlenebildiğiniz aksiyon oyunu".

Kızını trafik kazasında kaybetmişti Fisher Double Agent'ın başında. Bu travmadan ve Double Agent'ın sonunda başına gelenlerin ardından her şeyden ve herkesten uzakta yaşama tutunmak için ortadan kaybolur artık 50'li yaşlarında olan Sam. Ama eski dostu Anna Grimsdottir Malta'da bulur onu. Ve oyun, Anna'nın mesajıyla başlar: Birkaç saniye içinde oturduğu restoranı silahlı adamlar basacaktır. Neden saldırıya uğradığını bilmeyen Sam, kendini savunmak için avcılarını tek tek avlayıp elebaşına ulaşır ve içindeki kıvılcımı tekrar ateşleyen o ipucunu alır: Andriy Kobin adlı bir uyuşturucu tüccarının kızının ölümüyle bir alakası vardır. Kızı kazaya kurban gitmemiş, öldürülmüştür.

Çok daha kişisel bir hikâye ve çok çok daha hızlı bir oynanışla Splinter Cell'in yeni çizgisini belirlemiş Ubisoft. Bu, özellikle ilk üç oyunun hastası olan benim gibileri üzebilir. Ama ilginç bir şekilde, üstesinden geliyorsunuz bu hissin. Beni çok rahatsız etmesini beklemiştim, ama nedense oyunu oynadıkça bu yeni tarzın ve yeni oynanış mekaniklerinin hastası oldum. Yine de sormadan edemiyorum kendime: Ortalık zaten birbirinden güzel aksiyon oyunlarıyla doluyken, kendine has bir oyunu yıkıp yeni bir aksiyon oyunu halinde inşa etmenin ne anlamı vardı ki? Splinter Cell belki başka bir karakterle Splinter Cell olarak devam edebilirdi, bu varyasyonla da Sam Fisher's Conviction diye yeni bir seri başlardı, öyle değil mi?

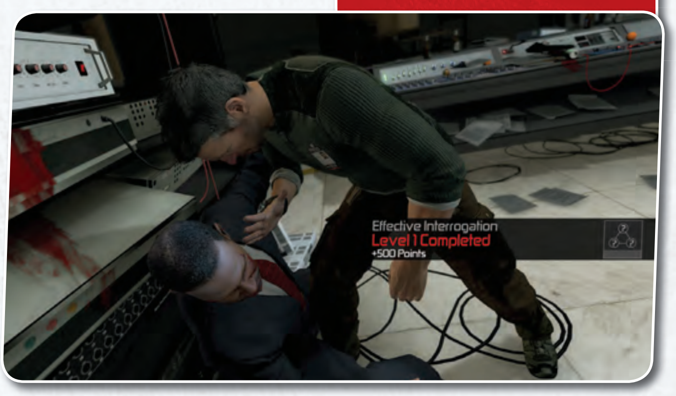
YENİ OYNANIŞ MEKANİKLERİ

Ama öyle yapılmamış madem, elimizdeki yeniliklere bakalım biz de. Conviction'ın baş tacı olan yeni özelliği Mark & Kill. Bu özellik sayesinde Sam düşmanlarını önce tek tek işaretliyor, sonra da tek tuşla hepsini gayet sinematik bir şekilde indiriyor. Tabii tüm oyunu bu şekilde oynayabilsek, maksimum 2 saatte tamamlanırdı macera. O yüzden M&K özelliğini kullanabilmek için önce bir düşmanı yakın dövüşte alt etmek zorundasınız. Pencere kenarındakini tutup aşağı atmak olsun, fazla yakına gireni iki hareketle indirmek olsun, silahsız şekilde öldürdüğünüz düşman size bir M&K yapma hakkı veriyor. Bence gayet dengeli olmuş.

Sam aksiyona doyarken gizliliğe dayalı oynanışını tam olarak kaybetmemiş aslında. Eğer düşmanların gözünden saklanıyorsanız ve tamamen gölgedeyseniz, dünya siyah beyaza dönüşüyor. Bu haldeyken dibinize girmedikçe düşmanlarınız sizi göremiyor. Renkli dünyadan siyah beyaza geçiş gözünüzü yor- →→

BİLİYORUM, DAYAK İSTİYORSUN

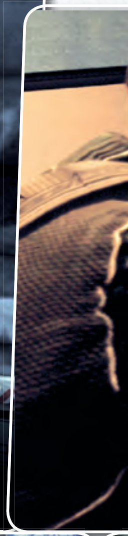
Bazı önemli düşmanlardan bilgi almak için Sam'in çok sertleşeceği ve acayip sinematik şekillerde adamları dövme özelliği, duyurulduğu ilk günden beri Conviction'ın bizi meraklandıran bir yanıydı. Ne yazık ki büyük bir hayal kırıklığı oldu. Bu sahnelerde Sam hasmının boğazına yapışıyor, ekran kararıyor. Siz düşmanla otomatik bir şekilde konuşurken düşman konuşmayı kestiği zaman "C"ye basarsanız, o an neye yakınsanız ona gömüyor kafasını Sam. Misal lavabo, misal piyano, misal ağaç kütüğü. Açıkçası *God of War 3*'ün doğru zamanda doğru tuşa basma oyunlarıyla Jack Bauer karışımı bir aksiyon beklerken, böyle bir şeyle karşılaşmak beni üzdü. İlk tuvalet sahnesinde biraz heyecanlandırsa da sonradan sadece "mış gibi" yapmak için eklenmiş bir özellik olarak hafızalarımıza yazıldı. Ne yalan söyleyeyim, *Punisher*'daki "adam marizleme" noktaları bile bundan daha gelişmiş bir sistemdi.







O anki görevinizi ve önemli anıları bir yüzeye projeksiyonla yansıtılıyormuş gibi aktarmak değişik bir fikir. Bazı anahtar sahnelerde Sam'in düşünceleri de bu şekilde yansıtılmış. Bence güzel olmuş.

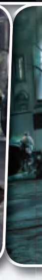












madığı gibi oldukça şık bir estetik katmış Conviction'a. Ve gölgelerde gizlenmek zorundasınız yine çünkü açık çatışmalarda Sam 2-3 saniyeden fazla dayanamıyor. Gizlenmek, en beklenmedik yerlerden fırlamak, hele ki bir odada 6-7 düşman varken en fazla iki saniye içinde en az dördünü indirecek uygun hamleyi hızla uygulamanızı sağlayacak kararı vermek zorundasınız.

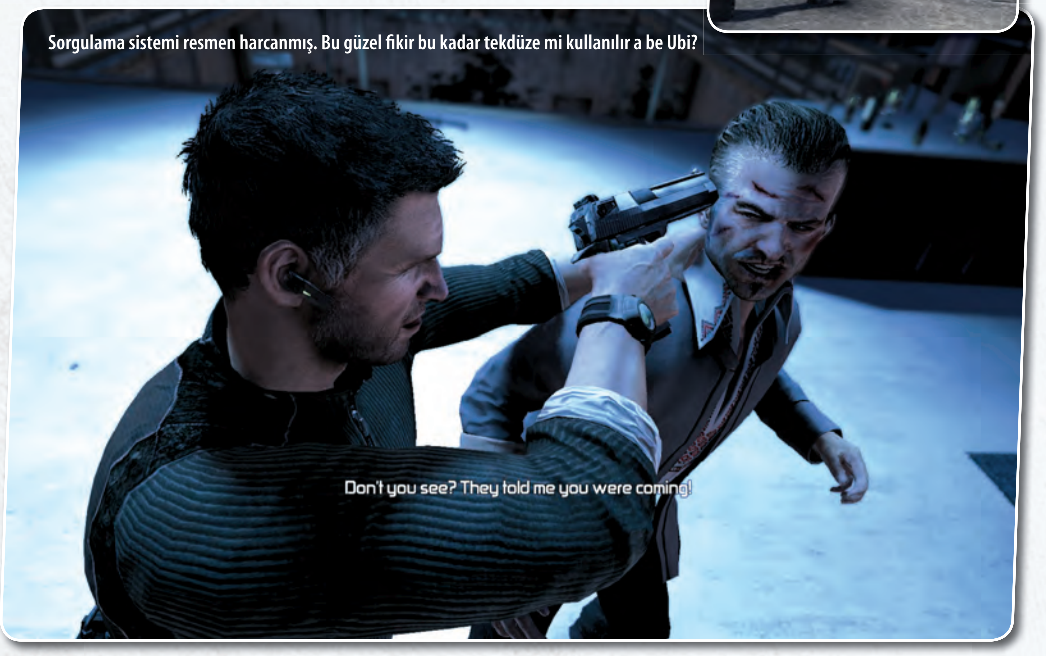
Biliyorsunuz ki artık siper alma özelliği olmayan oyunları dövüyorlar, Sam de boyunu birazcık geçen her türlü yüzeye dayanıp siper alıyor. Ama kolunuzu budunuzu çıkartıp çatır çatır vuruşabileceğinizi sanmayın sakın. Nişan alırken bile düşmanlar sizi görüyor, çat diye kafanızdan vuruveriyorlar. Siperler arasında geçiş için bir yüzeye bakarken space'e basınca, koşturup oraya atıyor kendini Sam. Bu da ilerlemeyi ve tespit edildiğinizde konum değiştirmeyi çok akıcı hale getirmiş.

Tespit edilmek dedim ben değil mi? Oyuna başladıktan bir süre sonra "ZANK!" efektiyle içinizden beyaz bir hayaletin çıktığını görünce sakın ola şaşırmayın, eski Splinter Cell ruhu o… Şaka şaka, düşmanın sizin bulunduğunuzu "zannettiği" yeri gösteriyor bu. Siz kendinizi başka yerde göstermedikçe veya birisi gelip o noktayı incelemedikçe de orada sanmaya devam ediyorlar. Böylece (ATEŞİMLEE!) siper değiştirip, en son görüldüğünüz yeri araştırmaya gelenleri yandan sarabiliyorsunuz.

Apaydınlık ortamlarda kendinizi gizlemek biraz zor olacağından hemen hemen tüm ışık kaynaklarını patlatabiliyorsunuz. Silahla vurmak gürültü yaptığı gibi derhal düşmanlarınızda şüphe de uyandırıyor. Ama elektrikli her şeyi bozan (düşmanların fenerleri dahil) iki EMP silahınız var: Fırlatabildiğiniz bir EMP bombası ve belli bir alandaki her şeyi yakan bir EMP saldırısı. Bu ikisinden öncelikle portatif EMP saldırısı en zor durumlarda en büyük yardımcınız olacak, çünkü fırlatmakla uğraşıp zaman kaybetmediğiniz gibi düşmanlarınızın elinde patlayan fenerler afallamalarına ve çok değerli 1-2 saniye kazanmanıza neden oluyor.

Seslere gösterilen özenden bahsetmeden edemeyeceğim. Nedense oyundaki tüm dış sesler, araba frenlerinden cam patlamalarına, mahzende vurulan fıçılardan akan şarabın şıpırtısına kadar kulağıma inanılmaz gerçekçi geldi. Tek derdim, tüm düşmanları sanki tek bir adamın seslendirmiş gibi olması. Oyunun yapısı itibariyle düşmanların kendi aralarındaki tüm konuşmaları duyuyorsunuz. Bu da sizi





Sorgulama sistemi resmen harcanmış. Bu güzel fikir bu kadar tekdüze mi kullanılır a be Ubi?

Aaah ah, bu akışkanlıkla daha neler yapılırdı, ne aksiyonlara girilirdi demekten kendinizi alamıyorsunuz 6 saatin sonunda.









olası pusulara ve düşmanın nereden yaklaştığına dair uyandırıyor. Ama profesyonel askerlerin yanlarındaki duvara bir mermi gelince ana avrat küfür etmesi, sürekli aynı ses tonuyla "Hey Fisher! Küçük kız! Göster o küçük kıçını da vurayım!" diye seslenmesi bir süre abes gelebilir. Hele ki Sam gibi eski bir kurta böyle diyeceksin ha? Haha!

Yapay zekâ orta şekerli. Etrafa dağılıyor, fenerlerini açıp karanlık köşeleri kontrol ediyorlar. Çatışırken düzgün bomba atıyor, bazen şaşırtıcı şeyler de yapabiliyorlar. Ama her yapay zekâ gibi sık sık da saçmalıyorlar. Ana avrat küfrederek bas bas bağırarak konuşmalarını geçtim, sekiz kişiden teke indirdiğiniz güruhun son numunesi "Hahaaa! Sam, çık da vurayım seni" diye bağıra çağıra gezinebiliyor. Gerçi Third Echelon'un başındaki herif olan Reed böyle sokak serserisi gibi takılırken, ona bağlı askerlerin de farklı davranmasını beklememek lazım. Ya gerçekten, Lambert sıkıcıydı falandı ama o teşkilatın başına yakışıyordu. Hangi geri zekâlı Third Echelon gibi dünyanın en gizli enformasyon örgütünün başına Reed gibi, benzin parası istedi diye pilot vuran bir gerzeği geçirmiş olabilir ki?

CONVICTION MULTIPLAYER

Gelelim işin acı yanına: Oyunu kesinlikle ama kesinlikle en zorda oynamanızı tavsiye ediyorum. Xbox 360'ta Normal modda zorlarken (sebepleri için bkz. Xbox 360 izlenimleri kutusu) PC'de fare ve klavye ikilisi sayesinde çok rahatlaşan kontroller sayesinde bir şimşek hızıyla ilerliyorsunuz. Senaryoyu iki günde iki kez bitirdim, biri 360'ta biri de PC'de olmak üzere. Maksimum altı saatinizi alacak Sam Fisher'ın dört yıldır beklediğimiz hikâyesini tamamlamak. Ama tatmin olacağınızı söyleyebilirim.

P.E.C. CHALLENGE'LARI VE SİLAH UPGRADE SİSTEMİ

Ana senaryo ve co-op'ta bir şeyler başarınca topladığınız puanların bir işe yaraması hoş bir detay. Beş kişiyi hiç gözükmeden mi indirdiniz? Aferin, alın size 500 puan… Duvardayken, alttan geçen serseriye mi atladınız? Hop, 450 puan cepte. Peki sonra bu puanlarla ne yapıyorsunuz? Etrafta duran mühimmat dolaplarından silah ve teçhizatlarınızı geliştirebiliyorsunuz.

Oyuna bir gelişme hissi katsa da bu upgrade sistemi oyunun ömrünü bir *Modern Warfare 2* veya *Bad Company 2* gibi uzatmıyor. Sam Fisher'ın hikâyesini bitirdiğinizde zaten en anlamlı silahları (favori ikilim Five-Seven tabancayla SC3000 tüfek) ve tüm teçhizatları geliştirmiş oluyorsunuz. Daha tamamlanacak çok fazla challenge kalıyor ama bunları harcayacak yeriniz bitiyor. Gerisini Archer ve Kestrel'in çeşit çeşit kıyafetlerine kamuflaj desenleri ve zırh, mermi, teçhizat taşıma kapasitesi almaya harcıyorsunuz.



Eee, altı saat sonra elimiz böğrümüzde kala mı kalıyoruz peki? Hayır, uzun süredir Splinter Cell'lerin en güçlü yanı, ömrünü uzatan multiplayer ve co-op modlarıdır. Conviction da istisna değil. Özellikle co-op hikâye modunu mutlaka denemeniz gerek, Sam Fisher'dan ayrı iki ajanın, olayların öncesini anlatan hikâyesini sadece ağ üzerinden bir arkadaşınızla veya online olarak herhangi birisiyle oynayabiliyorsunuz. Amerikalı Archer ve Rus Kestrel'in maceraları Sam Fisher'ınki kadar entrikalı veya dramatik değil ama iki kişi oynarken bazı oyun mekanikleri değişiyor. Örneğin, ikiniz ayrı ayrı düşmanları işaretleyip, ardından aynı anda infaza girişiyorsunuz. Birinizin göremediği düşmanı diğeri işaretlediği için pencereden ve ön kapıdan düşman dolu bir odaya baskın yapmak, bir anda altısını birden alaşağı etmek tatmin ediyor insanı. Oyunun en gerilimli anları ise "C"ye basıp yakından infaz etmeye çalıştığınız bir düşman sizi boğazınızdan yakalayıp esir aldığında yaşanıyor: Bu durumdayken arkadaşınızın sizi kurtarmak için 60 saniyesi var ve tek şansı headshot! Space'e basarak sizi tutan düşmanı şaşırtabilir ve bir saniyeliğine hedef haline getirebilirsiniz, ama eğer arkadaşınız ıskalarsa 60 saniyenizden bir 20 saniye eksilir. Ve eğer biriniz ölürseniz, en yakın başlangıç noktasından yeniden başlarsınız.

Co-op hikâye modunun yanı sıra üç farklı mod daha var: Hunter'da bölümdeki düşmanları elbirliğiyle temizleyerek ilerlemeye çalışıyorsunuz ve eğer fark edilirseniz, oyuna 10 kişilik bir destek gücü daha katılıyor! Last Stand, *Gears of War 2*'yle hayatımıza giren "çok çok kalabalık düşmana karşı bir noktayı savunma" modunun Conviction versiyonu. Mekânın ortasındaki EMP cihazını, giderek güçlenen ve sayı- →→



İlk duyurulduğunda çok daha karmaşık yapılı bir oyundu Conviction. Özellikle sivil halkla karşılaştığınız bazı bölümlerinde bu ilk halin izlerini görebiliyorsunuz.

UPLAY VE UBISOFT KOPYA KORUMASI

Steam'di, Xbox Achievement'ıydı, PS3 Trophy'siydi derken bir de Ubisoft'un U-Play sistemi çıktı, kafa bir dünya oldu. Ama Ubisoft'un U-Play'inin diğerlerinden farkı. Zırt pırt bir U-Play puanı kazanmıyorsunuz, kazandığınız puanlarla da özel içerikler alabiliyorsunuz. Mesela Conviction'da 100 puan toplayabiliyor, bu puanlarla özel silahlar, Kestrel için yeni bir kıyafet ve en önemlisi de Infiltration adlı yeni bir Deniable-Ops modu alabiliyorsunuz (ki tek başınıza oynayabileceğiniz en eğlenceli mod kendisi). Ne yalan söyleyeyim, bir sürü U-Play puanı biriktirip istediğim oyundaki içeriği açma fikri, kuru kuru "Şu achievement'ı başardınız!" mesajından daha çok sardı beni. Yani U-Play'i sevdim. Ubisoft'un sürekli internete bağlı olmanızı gerektiren kopya koruma sistemi Conviction'da da var. Ama çok büyük bir falsosunu göremedim. 2-3 kere "internet bağlantınız koptu, bekleyin azıcık" mesajı aldım, bir kere de oyundan pat diye çıkmıştım, geri döndüğümde save'imin uçtuğunu gördüm. Biraz daha geriden başlattı oyun ama zaten hızlı olduğu için sorun olmadı. Demek ki belli aralıklarla kaldığımız yeri sunucuya bildiriyor Ubisoft'un bu sistemi. Göker *Settlers 7*'de çok şikayetçi oldu bu sistemden ama Conviction'da bir rahatsızlık vermedi bana. Hatta sabah dergide oynadığım oyunuma, yanıma save'lerimi almadan evdeki bilgisayarlarımda devam edebilmek hoşuma bile gitti diyebilirim.

ENİNDE SONUNDA CO-OP OYNANIŞIN ÇEŞİTLİLİĞİ SINIRLANIYOR, EN İDEAL GİZLENME VE AVLANMA NOKTALARINI KISA SÜREDE ÇÖZÜYORSUNUZ

ları artan düşmanlara karşı savunmaya çabalıyorsunuz (bu modun bir sonu olduğunu sanmıyorum, Realism zorluk seviyesinde 13. dalgaya kadar gelebildik tanımadığım bir silah arkadaşımla, ama sonra sıkılıp çıktık). Face-Off ise en zevkli modlardan biri. Bu sefer Archer ve Kestrel haritanın iki farklı noktasına bırakılıyor ve hem ortalıktaki düşmanları, hem de birbirlerini avlamaya çalışıyorlar. Infiltration modunu bir miktar U-Play puanı kazanınca (U-Play kutusuna bakın) alabiliyorsunuz. Bu moddayken alarm çaldırmamanız, varlığınızdan haberdar etmemeniz lazım ki bu da eğlenceli.

Yani anlayacağınız ana senaryoyu bitirince co-op'a doyacaksınız. Ama eninde sonunda co-op oynanışların çeşitliliği sınırlanıyor, en ideal gizlenme ve avlanma noktalarını kısa sürede çözüyorsunuz. Bu nedenle yeni oyunda tüm multiplayer modları co-op üzerine kurmasına anlam veremedim Ubisoft'un. Yani, taaa altı yıl önceki *Pandora Tomorrow*'da bile düzgün işleyen bir multiplayer modu vardı. Coviction'da da daha kalabalık bir multiplayer modunun eksikliği çok hissediliyor. Oyunun hikâye örgüsü de buna çok uygun zaten; Black Arrow askerleri, Gizli Servis ve 3rd Echelon askerlerini



"N'oldu Kobin?" "Aniden şurama bir ağrı girdi…" "Mermidendir Kobin."

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Şimşek hızıyla akan oynanış
+ İşaretle & Öldür sistemi ve yakın dövüş
+ Tok ve tatmin edici bir his veriyor oyun
+ Co-op'a doyacaksınız
- Multiplayer sadece co-op'tan ibaret
- Oynanış çok basitleştirilmiş
- Eşleştirme sistemi çok kötü çalışıyor, co-op maç bulmak çok uzun sürüyor

XBOX 360 İZLENİMLERİ

Xbox 360'ta baktığınız yere göre değişen tuş kontrolleri inanılmaz karışıklığa sebep oluyor. Tam önünüzde, yerde duran bir silahı alma niyetiyle tuşa bastığınızda Sam 2 metre sağdaki bir kanepenin üstünden atlayıp düşmanla göz göze gelecek şekilde siper almayı tercih edebiliyor. En ateşli çatışmaların orta yerinde alakasız yerlere siper alıp ölüveriyor.

Ayrıca çatışmalar çok hızlı geliştiği ve headshot haricinde vurursanız yerinizi belli ettiğiniz için Xbox 360 kontrolleri keskin nişan alma konusunda zayıf kalıyor PC'ye göre.

Lakin Xbox 360'ın PC'ye üstün geldiği bir yön var: Split-Screen özelliği. 360'ınız yoksa, kanepede itişe kakışa kardeşinizle Conviction oynamanın tadını ne yazık ki yaşayamayacaksınız. Burada tek sorun, kimin Kestrel olacağına karar vermek.

Xbox 360 Notu: 8,4

karşı karşıya getiren bir multiplayer modu şahane giderdi.

Üstelik oyunun eşleştirme (matchmaking) sistemi pek düzgün çalışmıyor. Sadece şanslı durumlarda 1 dakikanın altında uygun bir eş bulabildi oyun bana. Çoğu oyuna ise 5 dakika kadar bekledikten sonra başlayabildim, daha fenası hiç oyun bulamadığı da oldu. Oyunu co-op oynayanların sayısı arttıkça bu durumun düzeleceğini umuyorum, yoksa oyunu altı saat oynayıp kenara kaldırmak hiç hoş olmayacak!

ARKADAŞIM YOK, YALNIZIM DİYENLERE

Oyunun ana menüsünde göreceğiniz Deniable-Ops bölümünde bu multiplayer modlardan Hunter, Last Stand ve Infiltration'ı tek başınıza da oynamanıza izin veriliyor. Ancak biraz co-op oynadıktan sonra tek tabanca takılmanın pek anlamsız olduğunu fark edeceksiniz. P.E.C. Challenge'ları tamamlamaya kasmak için oynayabilirsiniz (bkz kutu!).

Evet, Sam Fisher yerli yerinde duruyor ama Conviction pek de Splinter Cell değil. Başka bir oyun gözüyle objektif olarak baktığınızda da gayet eğlenceli ve akıcı olduğunu göreceksiniz. Kısa senaryosunu fazlasıyla dolu co-op modları telafi ediyor ve böylece Conviction bu ayın oynanması gereken oyunları listesinde başı çekiyor.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Yeni bir oyun gibi görün ve bu yeni Splinter Cell'e mutlaka bir şans verin.

8.5

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Ubisoft Montreal > **Türkiye Dağıtımı:** Tiglon (69 TL) > **Yaş Sınırı:** 18
> **Minimum Sistem:** 1.8 GHz Core2 Duo veya 2.4 GHz AMD X2 işlemci, 2 GB RAM, 256 MB grafik kartı, 10 GB sabit disk alanı > **ÖnerilenSistem:** 2.66 GHz Quad veya AMD Phenom X3, 2 GB RAM, 512 MB Ekran Kartı
> **Web Sitesi:** splintercell.us.ubi.com/conviction/



ABD'nin Airforce 1 adayı uçağı, EMP bombasının altında test edilmek üzereyken.

EMP

ELEKTRO MANYETİK DARBE SİLAHI NEDİR?

Son 50 yılda tamamen elektriğe ve elektronik aygıtlara bağımlı hale gelen yaşam şeklimizin yanında getirdiği büyük bir tehlike de var: Yaşam damarlarımızı ve de tüm bilgi birikimimizi emanet ettiğimiz bu elektronik aletleri, bir gün gelip de elektrikle besleyemezsek bunun sonucu ne olur? Daha da kötüsü, elektrikle çalışan tüm cihazları tahrip edecek bir silah yapılırsa bunun sonuçları ne olur?

"Yapılırsa" demek için çok geç, çünkü EMP (Electro Magnetic Pulse) silahları yapıldı bile. Aslında nükleer bir patlamanın ısı, basınç ve radyasyonun yanında ürettiği dördüncü tahrip gücü olarak ortaya çıktı EMP. 1945'teki ilk nükleer patlama testlerinden beri patlamanın EMP etkisi olduğu ve "özellikle korunduğu halde" elektrikli cihazları ve patlama kayıtlarını sildiği biliniyordu. Ama bunu silah olarak kullanma fikri 1962'ye kadar oluşmadı. O zamana kadar yapılan nükleer patlama kaynaklı EMP etkisi sınırlı bir çevreye etki etmişti. Ama 1962'deki yüksek irtifada yapılan nükleer testle, EMP etkisinin ne kadar geniş bir bölgede ne kadar yüksek bir tahrip gücüne sahip olabileceği görüldü.

1962'de EMP etkisinin gücünü ölçmek amacıyla bir test yaptı ABD. Pasifik Okyanusu'nun 400km üstünde, atmosferde orta ölçekli bir nükleer bomba patlatıldı. Patlamanın hemen ardından, Hawaii'de 300'den fazla sokak lambası patlamış ve tüm alarmlar çalmaya başlamıştı. Nükleer bir patlamanın hasar alanı maksimum 10 km ile sınırlıydı, ancak Hawaii patlamadan 1445 km uzaklıkta olmasına rağmen patlamanın elektromanyetik etkisinden hasar gördü. Halk bu gariplikların sebebini dahi anlamamıştı. EMP etkisinin yarattığı hasar kısa sürede tamir edilebildi çünkü hasar gören cihazlar günümüze nazaran çok basit yapıdaydı. Ve patlamanın mesafesi, Hawaii'deki elektrikli cihazlara 5,6 Kilovolt/metre yükleme yapmıştı. Eğer bu patlama deneme amaçlı da olsa ABD'nin üstünde yapılsaydı, dünyanın manyetik alanının da etkisiyle birleşen EMP etkisi 22 ila 30 kv/mt olacaktı! Bu ve daha yüksek kilovolt yüklemeler sadece elektronik cihazların bozulmasına değil, santral ve gerilim hatlarında aşırı yüklemeden dolayı patlamalara, sigorta kutularından başlayan yangınlara da sebep olabilirdi.

Nükleer bir EMP saldırısının etkisi, patlamanın yapıldığı yüksekliğe göre korkunç mesafelere ulaşabilir. 16 Temmuz 1967'de ABD'de yapılan bir çalışmaya göre orta ölçekli tek bir nükleer patlamadan, patlamanın gerçekleştiği yüksekliğe bağlı olarak ABD şu şekilde etkilenecekti: 50 km yükseklikte patlatılırsa ABD'nin %25'i, 190 km yükseklikte patlatılırsa ABD'nin %90'ı, 480 km yükseklikte patlatılırsa tüm Kuzey Amerika kıtası ve hatta ötesi tamamen ortaçağa dönecekti!

Tabii EMP saldırısı yapmak için nükleer bir patlama gerçekleştirmenin korkunç politik sonuçları olduğundan, EMP etkisini nükleer patlama olmadan gerçekleştirme çalışmaları başladı. ABD ve Rusya başta olmak üzere İngiltere, Fransa, Hollanda ve İsviçre'nin ayrı ayrı yaptığı bu çalışmalara "EMP simülasyonu" deniyor. Çalışma prensibi olarak, düşük iletkenlikli bir kapasitörde biriktirilen enerjinin bir anten aracılığıyla aniden boşaltılmasına dayanan bu silahlar için gerekli enerjiyi sağlamak oldukça güç. Nükleer bir patlamanın ikincil etkisi olarak ortaya çıkan EMP'yi, nükleer bir patlama olmadan gerçekleştirmek hâlâ çok zor. Etkileri de, nükleer EMP'ye nazaran yüzlerce kat kısıtlı olduğundan daha çok stratejik saldırılarda kullanıldığı rivayet ediliyor. Son olarak ABD'nin Irak'ı işgalinden hemen önce moral düşürmek için Irak TV'sine deneysel bir "e-bomba" attığı söylentisi ve Körfez Savaşı boyunca da deney amaçlı olarak geliştirdiği irili ufaklı birçok e-silahı Irak'ta denediği ABD'li askerler tarafından doğrulanmıştır.

–SİNAN AKKOL





Uçak ekipmanlarının EMP etkisine verdiği tepki.



Bir barda yaşıyor olmanın kendine göre avantajları var elbette. Barın kendisi gibi!

Liberty City'nin sarhoşları da bir başka oluyor. Omuz omuza verip ayakta kalmaya çalışıyorlar enteresan bir şekilde.

GTA IV: Episodes From Liberty City

ÖZGÜRLÜK BİR BAŞKA GÜZEL - KAAN ALKIN

Doğu Avrupalı züppe! Adı neydi? Nick? Nicky? Nickolai? Ah evet Niko, Niko Bellic! Hâlâ ortalarda geziniyor. Çevirdiği dolaplardan sonra canına okurlar sanıyordum. Güvenilmez şerefsizin biri ama yürekli olduğu kesin. Kardeşi Roman için aynı şeyleri söyleyemeyeceğim. Adamım Luis'in bizi geçen gece götürdüğü kulübü hatırlıyor musun? Roman denen gevşek herif dans pistinde fok balığı gibi tepiniyordu. Şaşırmamak lazım aslında. Kulüp Luis'in patronuna ait, Gay Tony. Balık baştan kokar. Luis güvendiğine göre biz de güvenebiliriz sanırım Tony'e. Gerçi iş yaptığı adamları gördüm. Hiçbiri sağlam pabuç değil. Hele şu aptal motosiklet çeteleriyle ne işi var? Kulübün önünde bir tanesi az kalsın üstüme çıkıyordu motosikletiyle. Luis'e şükretsin. Adı neydi serserinin? Johnny, Johnny "The Jew" Klebitz. Bunu da yaz deftere. Uygun bir yerde çıkarsa karşımıza biraz terbiye öğretelim. Liberty, Liberty, Liberty… Özgürlüğün sözde başkenti. Özgürlük tartışılır ama halen iş yapmak için en renkli şehir gezegen üstündeki.

AYAĞINI YERDEN KESMEK

Liberty'ye geldiğinizde yapmak isteyeceğiniz ilk şey ayağınızı yerden kesmek olacak. Şehrin gezilecek, görülecek bir sürü yeri var. Toplu taşıma her zaman emrinize amade olsa da, metro istasyonlarında vakit kaybetmek istemezsiniz. Taksiler de biraz kazıkçı. Bu yüzden ya bir araba ya da bir motosiklet edinmeniz gerekiyor. Eğer deri ceket, kot pantolon ikilisiyle takılmayı seviyorsanız, hem dazlak hem de bol dövmeli bir tipseniz, adınız Johnny Klebitz'se, üstüne üstlük Yahudilik dini görüşünüz sebebiyle değil takma isim olarak yapışıp kalmışsa üstünüze, o zaman motosikletleri tercih etmenizde bir sakınca yok.
Lost & Damned ekibiyle asfaltları eskitmek büyük eğlence. Ama ah bir de rehabilitasyondan yeni çıkmış çete lideri Billy olmasa ekibin başında... Billy fazla dengesiz. Ne zaman ne yapacağı

BİR ŞARKISIN SEN TONY

Şehrin başka bir yerinde aynı vakitlerdeyse, hayat çok farklı. Motorla gezinen serseriler yerine, aslında aynı kumaştan biçilmiş ama daha kalburüstü mekânlarda sürten serserilerle takılabiliyoruz buralarda. Gay Tony şehirdeki birkaç gece kulübünün sahibi. Adamımız Luis'se hem yakın dostu hem de iş ortağı Tony'nin. Aralarındaki ilişki (hayır, sevgili değiller) birçok Hollywood yapımında rastladığımız klişelerden ibaret. Tony'nin işleri pek yolunda değil. Erkek arkadaşıyla arası kötü. Ciddi bir uyuşturucu problemi de var. Luis'se arkasını toplayan adam rolünde daha çok. Tehlikeli işleri de haliyle o üstleniyor. Kendilerinden daha tehlikeli insanlara olan borçlarını ödemek için boylarından büyük birçok işe kalkışmak zorunda kalıyorlar. Luis'le geçireceğiniz saatlerde sadece ve sadece isterseniz motosikletlerle haşır neşir oluyorsunuz. Ancak Niko'dan da Johnny'den de daha parıltılı bir hayat yaşayan Luis'i oynarken iyi arabaları kullanmayı tercih edeceğinizi tahmin ediyorum.



Luis birazcık daha kalite bir hayat yaşadığından giydiği, sürdüğü, çaldığı her bir şey biraz daha havalı.



Alt tarafı bir araba patlattım, aha bunların hepsi araçlarından inip kafa göz daldılar bana.



Ateşle yaklaştım.

belli olmuyor. Egosuyla baş etmek de mümkün değil. Tüm ekibin başını belaya sokacağı garanti. Hoş, Johnny de pek sağlam pabuç sayılmaz. Sevip güvenebileceğin bir tip hiç değil. Billy'den daha aklı başında ve daha güvenilir, o kadar. Johnny'den ne kadar hoşlandığın falan mesele değil aslında. Buraya özgürlüğü içine çekmek için geliyorsun. Düşmanlarını doğduklarına pişman etmek, gözlerinin yaşına bakmadan senin olanı almak için. Olaylar yılan hikâyesine dönse de, taraflar bir anda değişse de çok kafana takmayacaksın. Çünkü her şey bittiğinde, dönüp bu günlere bakacak ve yaşadıklarını aklından geçirip gülümseyeceksin bıyık altından.

THE JEW NOTLARI

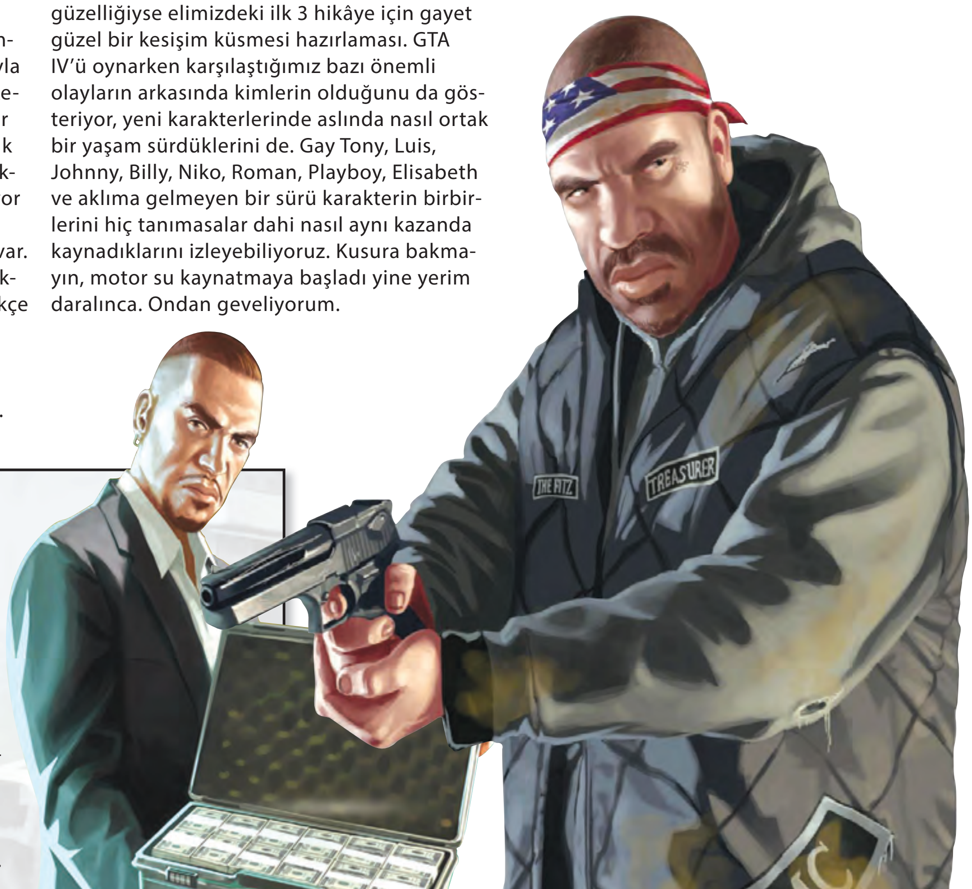
Johnny az önce dediğim gibi kolay kolay empati kurabileceğiniz bir tip değil. Yani Niko'yla yaşadığınız türden bir ilişkiniz olmayacağı kesin. Johnny'nin ve Lost'un hikâyesi biraz ağır aksak başlıyor. Bol aksiyon ve GTA'nın tanıdık görev modelleriyse baki. Hikâye belli bir noktadan sonra hızlanmaya, güçlenmeye başlıyor ki, eğer motor tepesinde gezinmekten pek zevk almıyorsanız inceden sıkılma şansınız var. Kısa bir süre en azından. İşler dallanıp budaklandıkça, olmadık insanlarla yolunuz kesiştikçe de oyunun zevki arttıkça artıyor.

Johnny'le ilgili hoşunuza gidecek bir ayrıntı, kendisinin Liberty'de doğup büyümüş olması. Şehri baştan öğrenmesi gerekmiyor. Nerede yenir içilir, nerede eğlenilir zaten biliyor. Dost kazanmak için kasmasına gerek yok ayrıca. Çetede ve çete dışında birçok arkadaşı var ve bir telefonla yalnızlığına son verebiliyor. Motoruna bir şey olursa ya da silahsız kalırsa, bunları kendisine ekspres olarak ulaştıracak bir iki bağlantısı da mevcut. Sıfırdan başlamıyor. Hayatın ortasında bir yerlerde, hem de dümbük bir noktasında hayatın (oyunda serbest ama dergide argo yasak efem) *(Ve dümbük argo değil? -Serp.)*.

HEPSİSİ BİR HİKÂYE

Rockstar'ın bizlere yaptığı asıl güzellik elbette birçok hikâyeye sahne olan ve olmaya devam edecek Liberty City'i yaratmış olması. İkinci güzelliğiyse elimizdeki ilk 3 hikâye için gayet güzel bir kesişim küsmesi hazırlaması. GTA IV'ü oynarken karşılaştığımız bazı önemli olayların arkasında kimlerin olduğunu da gösteriyor, yeni karakterlerinde aslında nasıl ortak bir yaşam sürdüklerini de. Gay Tony, Luis, Johnny, Billy, Niko, Roman, Playboy, Elisabeth ve aklıma gelmeyen bir sürü karakterin birbirlerini hiç tanımasalar dahi nasıl aynı kazanda kaynadıklarını izleyebiliyoruz. Kusura bakmayın, motor su kaynatmaya başladı yine yerim daralınca. Ondan geveliyorum.

Episodes From Liberty City elbette sadece 2 hikâyecikle gelmiyor. Bir sürü yeni araç, silah, yeni çok oyunculu modları, radyo kanalı, DJ, onlarca yeni şarkı, bir yeni bölge, televizyon kanalları, programlar, yeni oyun mekanikleri gibi bir sürü şey katıyor Liberty City'ye. Sosyal ağ mevzusunda da bir adım ileriye gidiyor. The Ballad of Gay Tony oynarken her görev sonunda başarımız puanlandırılıyor ve internetten paylaşılıyor istersek. Aynı görevleri cep telefonumuzu kullanarak tekrar tekrar oynayabiliyoruz puanlarımızı yükseltmek üzere. GTA IV'ü oynayıp sevdiyseniz, 20 saatin üstünde içerik sağlayan bu paketi alacağınız garanti zaten. GTA IV'ü sevmiyorsanız da konuşacak bir lafımız kalmamış demektir. Hıh.



KAYIP VE LANETLİ MOTORLAR

L&D'in tüm olayı motosikletler üzerine kurulu diyebiliriz. 8-10 saatlik oynama süresi boyunca tepesinden inmeyeceğimiz motosikletleri bir güzel elden geçirmiş Rockstar. Bolca model eklediği gibi, sürmesi daha zevkli, düşmesi daha zor araçlar haline getirmiş. Biraz daha kıvrak ve hızlı hale gelmeleri, arabalara olan bakışınızı değiştiriyor. Arabalara pek el sürmek istemiyorsunuz L&D oynarken. Yine motorlarla ilgili 2 adet şahane multiplayer mod da geliyor L&D'yle. Uçmaya kaçmaya hazır olun. Multiplayer'la ilgili tek sorun GTA IV, L&D ve The Ballad of Gay Tony'nin ayrı tutulmuş olması. Yani birindeyken diğer oyundaki arkadaşlarınızla aynı sunuculara dalamıyorsunuz.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Liberty City eskisinden iyi görünüyor
+ Yeni multiplayer modları
+ Yeni olan her şey
- Genişleme paketi olarak çıksaydı solo olmak yerine?

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Rockstar North > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (80TL) > **Yaş Sınırı:** 18+ > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 1.8GHz / Athlon64 X2 4000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7900 / ATI Radeon X1900 ekran kartı, 16GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz / Athlon64 X2 5000+ işlemci, 4GB RAM, GeForce GTX260 / Radeon HD 5850 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Genişleme paketi olsa da olurdu ama buna da şükür. GTA'cılar saldırın!

9.0

PC PS2 PS3 Wii 360



THE SETTLERS 7 PATHS TO A KINGDOM

"İKİ YOL VAR DEMİŞTİN, BİRİNDEN GİDİYORUM" –GÖKER NURBEYLER



Bir oyun serisini uzun zaman boyunca takip etmek, onunla duygusal bir bağ kurmaya neden oluyor. Settlers da böyle bir seri benim için. İkinci oyundan beri oynuyor, üçüncü oyundan beri inceleme ve taktik yazıyorum kendisi için. Settlers hiçbir zaman herkese hitap eden ve kolay bir seri olmadı. Blue Byte son oyunlarda savaşı biraz daha ön plana çıkarmaya çalışsa da, bir önceki oyundan daha az güzelini yaparak gitti. Yedinci oyunla da risk aldığını görüyoruz. Yenilikler arasında beni üzen de var sevindiren de. Ama müjdeyi erkenden verebilirim. Oyunumuz güzel.

DEĞİŞİM, DEĞİŞİN

S7'nin değişimlerinden ilki daha inşa kısmında kendini gösteriyor. Artık zanaatkârlarımızın binaları direkt olarak ana binaya bitişik şekilde (üç taneye kadar) kuruluyor. Yani menüden buğday çiftliği seçmek yerine ilgili ana binayı, yani çiftliği seçiyoruz. Bu bizi üç seçimden birine götürüyor: Buğday silosu, değirmen veya domuz/koyun/at çiftliği. Ayrıca S6'da değişikliğe uğrayan ambarlar da geri dönmüş. Aynı şekilde bir çiftliğe, çiftlik yönetimi üzerinden değirmen ya da diğer buğday kullanan binalar eklenebiliyor. Böylece ana üretim zincirleri birbirine bağlı hale gelmiş. Bu durum, önceki oyunlarda bina verimliliğini artıramayan oyuncuları mutlu edecektir fakat istediği gibi bir şehir kurup binaların verimliliğiyle uğraşmaya çalışan eski kurtları üzebilir. Bunun dışında yapı ve üretim zincirlerinin işleyişleri korunuyor. Buğday yine üretiliyor, öğütülüyor, un oluyor, ekmek oluyor ve askerlerimizin karnına kadar taşınıyor. Maden cevherleri çıkarılıyor, çıkarılan cevherler kömürle eritiliyor, dövülerek şekillendiriliyor ve askerlerimizin eline kadar taşınıyor. Bu sırada onlarca tedarik zinciri bir arada ahenkle işliyor.

S7'nin tek kişilik senaryosu boyunca her bölümdeki haritayı, oraya hükmeden kumandanı yenerek ele geçirmeniz gerekiyor. Strateji oyunlarında ağırlıkla "savaş" ve "rush" gibi kavramlar arayanlardansınız sizi başka bir oyuna almalıyız; çünkü S7'de zamanınızın büyük bir kısmı yapı ve ekonomiyi oturtmakla geçecek. Aynı şey kılıç, tüfek, top gibi sınırlı seçeneklere sahip bir orduyu yeterli bulmayan oyuncular için de geçerli. Savaş sistemi kısıtlı seçeneklere sahip. Bu sistemde kumandanınızın hangi birimleri savaşa göndereceğini birebir seçemiyorsunuz, aksine bir öncü kuvveti öne çıkarıyorsunuz. Buna göre tavernadan asker çağırıyorsunuz, sonrasındaysa olan biteni izliyorsunuz. Savaş sırasında kimin kimi yeneceğini genellikle deneme yanılmayla öğreniyorsunuz. Böylece 3 tane X'i öldürmek için kaç tane Y gerekeceğini kestirebiliyorsunuz. Yalnız savunma kulesine neden yakın dövüşçüler saldıramıyor kestiremedim. Menzilli savaşçılar saldırırken, yakın dövüşçüler tabiri caizse kebap yapıyorlar. Menzilliler düştüğünde de haritadan siliniyorlar. Bunun dışında kumandanlar da çeşitli birimlere bonus verebiliyor.

ZAFER TESTİSİ ZAFER YOLUNDA KIRILIR

S7'de askeri güç dışında, ticaret veya dini güce ağırlık vererek zafer kazanmanız mümkün. Mevcut haritada hangisini yürütmenin daha kolay olduğuna karar vermek kişiye kalıyor. Karşınızdaki kumandan rakibin nasıl oynayacağı konusunda az çok bilgi veriyor. Örneğin Princess Zoe ticari ağırlıklı fakat dini de boşlamayan bir oyun tarzına sahip. Bishop Mattheus ise din önceliğinde, din ve ticaret ağırlıklı gidiyor.

S7'nin önceki oyunlardan en büyük yapısal farklılığı Victory Point (VP) olmuş. Oyundaki bölümleri başarıyla bitirebilmek için belirli sayıda VP almanız gerekiyor. VP'leri önemli toprak parçalarını ele geçirerek, araştırma veya ticarette üst seviyelere ulaşarak veya yalnızca görev tamamlayarak elde edebilirsiniz. Haritada yer alan NPC'lerin verdiği askeri görevlerle veya onu mutlu edecek kadar malzemeyle VP almak da mümkün. Zafer için gerekli VP sayısı genellikle üçle



altı arasında değişiyor. Bu durumda, nokta avlamakla ekonomiyi oturtmak arasındaki dengeyi iyi kurmak gerekiyor. Hangi VP'ye abanacağınızı daha oyunun başındaki kararlarınız belirliyor. Örneğin oyunun hemen başındaki kaynaklarınızla bir kilise inşa ederek, rahip veya ticaret odası basarak tüccar basmanız hangi VP'ye yönelmek istediğinize bağlı oluyor. VP yan görevleri hoşuma gitti. Okumayı yazmayı öğrenmek isteyen Werwolf'a âlimlerinizi yollamak ve etrafı birbirine katan cadıyı askeri kuvvetle susturmak VP sunan güzel görevlerdi. Süreli VP görevleri özellikle çok oyunculu modda eğlenceli hale geliyor. Taraflar aynı görevi birbirlerinden önce yapmaya çalışırken şehrini de gözden kaçırmamak zorunda. Geri sayımlı görevler oyunun hızına hız katıyor ve oyuncuya panik duygusunu zevkle yaşatıyor. Oyundaki binaları ürettikçe ve upgrade'lerini yaptıkça prestij adı verilen bir puan tipi daha kazanıyorsunuz. Bu puanlarla ilgili yatırımınız da ne tür bir oyun (askeri, dinsel, ticari) oynayacağınız üzerinde etkiye sahip. Örneğin 5 prestij puanına ihtiyacınız varsa bir adet havuz/anıt veya 2 puan veren iki araştırma ve 1 puan veren bir araştırma yapabilirsiniz. Buradaki özgürlük iyi düşünülmüş.

BİR MASALI OYNAMAK

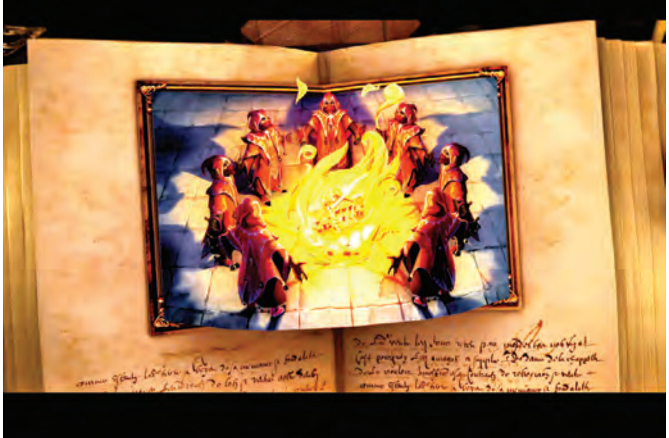
Çoğu oyuncu, senaryo modunu bitirip oyunla olan mutlu ilişkisini sonlandıracaktır. Fakat gelin siz beni dinleyin, Skirmish ve çok oyunculu modlara göz atmadan ayrılık kararı vermeyin. Bunun yanı sıra Ubi'nin Uplay programcığı (DRM'e kefaret olmasa da) sayesinde, oyunda başarılı oldukça çeşitli oyun içi eşyalar ve kale tasarımı için parçalar da alabilirsiniz. Ubi'nin kendi programına oyuncuyu seçmesi için güzel bir yöntem olmuş bu. Settlers'in en sevdiğim yanlarından biriyse tıkır tıkır işlemeye başlayan şehrimize yaklaşarak neler olup bittiğini yakından izleyebilme şansı vermesi. Oyunun grafikleri masalsı atmosferi desteklerken, kamerayı yakınlaştırarak gözünüzden kaçan detayları yakalayabilirsiniz. Boş duran işçilerin sıkıntısı ve yorulanların girdiği tripler izlemeye değer. Aynı şey oyuncuyu havaya sokan seslendirme ve harika müzikler için de geçerli.

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Victory Point ve Prestij sistemleri
+ Grafik, ses ve müziğin birleşimiyle oluşan masalsı atmosfer
+ Zafere giden farklı yollar
+ Yan görevler
+ Kumandanlar

- Ubisoft DRM
- Kolaylaştırılmış inşa sistemi
- Savaşlara kısıtlı komuta imkânı

Boşuna mı diyoruz masalsı atmosfer diye, adamlar ara sahneleri bile masal kitabı üzerinden anlatmışlar.



edeceğinizi sanmam. Oyunun kolaylaştığını düşünmemin üç nedeni bulunuyor: Öncelikle bir binayı besleyecek diğer bir binayı nereye kurayım derdi kalkmış. Gerçekten de eski oyunlarda neyi nereye kurayım ki azami verim alayım sorusu ve yanlış cevaplar ciddi vaktimizi alıyordu; fakat sonucu tatlı olurdu. Savaşların otomatiğe bağlanması da işleri bir parça kolaylaştırıyor. Eski Settlers'larda kullanılan bu sistem üçüncü oyundan sonra birimleri yönetmeye dönmüştü. Şahsen bu seriyi savaş kısmından çok yapı kısmı için oynadığımdan beni rahatsız etmedi. Bilakis sonucu beklemek eğlenceliydi. Üçüncü neden, kazanmak için tercih edilen yolların işleri fazladan kolaylaştırabilmesi. Üç kitap, iki de yüzük üreteyim derken gerekli VP'leri tamamlayıp bölümü kolayca bitirebilirsiniz. Fakat inatla askeriye kasarsanız kolaylık göreceli olarak değişebilir. Özgür seçimlerden yana olduğum için bu değişimden memnun kaldım. Sonuç olarak, S7 hızlı ve değişik stratejilere kucak açan masalsı bir oyun olmuş.

Not: Oyun çökmeleri ve ciddi grafik hataları dahil birçok sorun, 400 küsür MB'lik dev yamayla temizlendiğinden yazıda bu durumdan bahsetmeye gerek duymadım.





Oyun içinde chat menüsünden yapay zekâya sorduğunuz oyunla ilgili basit sorulara aynı yoldan cevap alıyorsunuz. Yapay zekânın bu şekilde yardım etmesine şapka çıkartıyorum.

KOLAYLIK MI YENİLİK Mİ?

S7 zor bir oyun sayılmaz. Yedinci bölüme kadar hızla ilerleyeceksinizdir. Sonrasındaysa haritada bulunduğunuz noktalara göre sıkıntılarla karşılaşma olasılığınız yüksek. Bu yiyecek sıkıntısı ya da yetersiz askeri güçten olabilir. Bölüm tasarımları gayet hoş olduğundan dert

PARASIYLA REZİL OLANLARA İTHAFEN

S7'yi oynayabilmek için Ubisoft Game Launcher'a kullanıcı adı ve şifrenizle bağlanmanız gerekiyor. Ayrıca oyunu ister tek kişilik senaryoda isterseniz de çok oyunculu olarak oynayın, mutlaka internet erişiminiz olmak zorunda. Eğer bir şekilde sistemden ya da oyundan düşerseniz, oyun kayıt almayı bırakacaktır. Bunun yanı sıra oyuna bağlanırken de çeşitli sorunlarla karşılaşma ihtimaliniz var. Oyunu satın alan arkadaşlarım arasında sorun yaşamayanlar da yaşayanlar da bulunuyor. Ben maalesef ikinci gruptaydım. Yayıncı tabii ki haklı, eserinin çalınmasını mümkün mertebe engellemeye çalışacak. Fakat bu arada oyuna girmeye çalışırken çektiğim sıkıntı ve oyun kaydedilirken bağlantımın kesilmesi sebebiyle yaşadığım sorun beni sistemden iyice soğuttu. Daha önce Oyunezer'de yazdıklarım teker teker gözümün önünden geçti. Oyunu korsan olarak edinen arkadaşım VP kovalarken "şu kapalı, bu kapalı, neden girmiyorsun hâlâ" diye söyleniyordum. Velhasıl güvenlik zaman zaman paramızla rezil olmamıza neden olabiliyor.

> **Yapımcı:** Blue Byte > **Dağıtım:** Tiglon (69 TL) > **Yaş:** +10 > **Min Sistem:** Windows XP/Vista/7, 3 GHz Intel Pentium4/AMD XP 3000+, 2GB RAM, 256 MB Direct 9.0c ve Shader 3.0 destekleyen ekran kartı, 8 GB HDD alanı, geniş bant internet bağlantısı > **Önerilen Sistem:** Windows XP/Vista/7, Intel Core2 Duo, AMD Athlon 64 X2, 4 GB RAM, 512 MB ve Shader 3.0 destekleyen ekran kartı, 8 GB HDD alanı, geniş bant internet bağlantısı

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Yapı stratejilerini seviyorsanız ama Anno serisine kafa patlatmak istemiyorsanız şu an için en iyi seçiminiz bu.

8.0

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



Çılgın Kaptan Helmut'un Seyir Defteri: 14 Nisan

*– Bugün Hint Okyanusu'ndaki görevimizden alınıp tekrar Atlantik'e atandık. Eski oyun bahçemize döneceğimiz için ne kadar mutluyum anlatamam sevgili defter! O soğuk ve azgın sularda düşmanın benim tecrübeli mürettebatıma karşı hiçbir şansı yok! Emri alır almaz çocuklara güverteye kurduğumuz şezlongları kaldırmalarını emrettim. Eve dönüyoruz! **9 Mayıs** - Etraf nasıl da güzelleşmiş! Uzun zamandır uzak olduğumdan olsa gerek. Köprüdeki pusula birden yok oldu nedense. Limanda bu sabah birkaç geminin çarpışıp havaya uçmaları dışında her şey çok güzel gidiyor. Bütün günümü makine dairesinde Hans ile yağ temizleyici içerek geçirdim. **14 Mayıs** – TORPİDOLARIM NEDEN BİRBİRLERİNE TAKILIP SUDA ASILI KALIYOR? Neden güverte topuna adam koyamıyorum?! *Okunamayan kelimeler* . . . bu kariyer buraya kadarmış!*

ATLANTİK'İN DURULMAZ SULARINA HOŞ GELDİNİZ - ERDEM MADARALI

Silent Hunter V: Battle of th

Silent Hunter oturup saatlerce rol yapmaktan zevk aldığım nadir oyunlardan birisidir. Görevden önce oturup kendime bir rota çizmek, yoğun konvoy rotalarını saptayıp yakıt hesabı yapmak, otomatik hedef alma kullanmayıp cetvel gönyeyle atış çözümü oluşturmak, konvoy ararken zaman hızlandırmasını kapatıp denizaltının dalgalar arasında yalpalamasının tadını çıkarmak bana garip bir zevk verir. SH serisi etraftaki ultra-hızlı adrenalin pompası oyunlardan uzaklaşıp sakince hoş vakit geçirmenin en iyi yollarından birisidir. Çoğu oyuncu için de aynı şeyler geçerli olsa gerek ki, son beş yıldaki üçüncü Silent Hunter ile karşı karşıyayız. Ancak bu sefer bazı şeyler bazı yerlerde o kadar ters gitmiş ki biricik karakterim Helmut'un bile sabrı taştı sonunda...

ALAAARM!

Silent Hunter 5'te Atlantik'in soğuk sularına geri dönüyoruz. Hatta bu sefer SH4'te olduğu gibi ufak geliştirmelerle değil; Ubisoft SH5'te oldukça radikal değişiklikler yapmış. Oyuna girer girmez karşılaşacağınız en büyük yenilik, denizaltının içinde özgürce hareket edebilmeniz olacak. Aynen bir FPS'deki gibi standart kontrollerle denizaltıda ileri geri hareket edebiliyor, mürettebattaki önemli kişilerle muhabbete bile girebiliyoruz. Denizaltı modellenirken hiçbir detay esirgenmemiş, ne olduğunu bilmediğiniz aletlerden çalışan göstergelere ve etrafta sallanan muzlara kadar bir denizaltıda görebileceğiniz her şey modellenmiş. Öyle ki SH5 oynadıktan sonra bir müzede gerçeğini görme ihtiyacı hissedeceğinizi hiç sanmıyorum. Ancak beni asıl etkileyen animasyonlar oldu. Denizaltıdaki her karakterin göreviyle ilgili bir ton animasyonu var. Bir torpido mu attınız? Hemen torpido dairesine koşun ve o koca yılanların nasıl tekrar atışa hazırlandığına tanık olun. Canınız sıkılırsa mutfağa bir uğrayın ve aşçınızdan birkaç yemek pişirme numarası öğrenin. Ya da makine dairesine uğrayıp dizellerin çalışmasını izleyin. SH5'te geçireceğiniz en zevkli dakikalar bunlar olacak. Maalesef.

Diğer bir yenilik de kullanıcı arayüzünün değiştirilmiş olması. Bana göre Silent Hunter gibi aslında oldukça karmaşık bir yapıya sahip olan oyunu oynanabilir yapan da derli toplu arayüzüydü. İki-üç tıklamada istediğimizi gerçekleştirebiliyorduk. Ancak Ubisoft "Bu kadar güzel bir denizaltı modellemesi yaptık, e bırakalım oyuncu içinde koştursun biraz" şeklinde anlamlı bir fikir üretmiş. Artık bazı emirleri direkt olarak denizaltıdaki insanlarla muhattap olarak veriyoruz. En başlarda atmosferi güçlendiren güzel bir fikir olsa da bir süre sonra iş resmen angaryaya dönmeye başlıyor. Örneğin Atlantik'te güzelce dolaşırken koca bir konvoya denk geldiniz. Saldırmak istiyorsunuz, o halde kuledeki saldırı periskobundan aşağıya depar atıp ikinci subaya mürettebatı savaş pozisyonlarına sokmasını emrediyorsunuz. Sonrasında dinleme subayına koşup "Evlat, destroyer var mı etrafta?" diye sorup rapor alıyorsunuz. Derken birden fark ediyorsunuz ki açık bıraktığınız saldırı periskobu görülmüş ve tepenizde bir destroyer bitmiş. Hemen bir koşu periskoba gidiyorsunuz ve kapatıyorsunuz. Sonrasında tekrar komuta odasına inip ikinci kaptana "sessiz çalışma, kapatın her şeyi!" emri vermeye çalışırken fark ediyorsunuz ki vaktinizin çoğu oynamakla değil "oynamaya çalışmakla" geçiyor.

PUSULA NEREDE?!

Bir diğer can sıkıcı unsur da HUD'da eksik olan hayati göstergeler. Denizaltı yönlendirmenin ana direği pusulayı nasıl unutursunuz yahu? Haydi pusulayı bıraktım, altımızdaki suyun derinliğini neden ölçemiyoruz artık? Sırf bunun yüzünden kaç kere destroyerden kaçarken deniz dibine çakıldım. Peki ya dümen kontrolleri nerede? Yapımcılar bütün yönlendirmeyi ekrandaki mini haritadan yapmanızı istemişler ama ufacık bir haritada karmaşık manevraları asla yapamıyorsunuz. Klavyedeki yön tuşlarıyla dümeni sözde kontrol edebiliyoruz ama benim elde edebildiğim tek sonuç "1 derece sola!" emri verdirebilmek oldu, yapımcıları tebrik ediyorum.

SH5'te seferberlik sistemi de tamamen değişmiş. Eskiden tek görevimiz "Sevgili Helmut, haritada AD27'ye bir gidip gel, yoldaki konvoyları da bir güzel harca" olurdu, AD27'ye gittiğimiz sürece görev ba-



İşte 1GB'lık günbatımı arşivimden bir sahne.

GEMİLERE ÜÇ TORPİDO İSABET ETTİRİP İKİYE AYIRDIĞINIZDA O KADAR ÇOK SEVİNMEYİN, BÜYÜK İHTİMALLE BATMAYACAKLAR





Beyler bir serinleyelim dedik ama biraz abarttık sanki...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Muhteşem grafikler
+ Detaylara gösterilmiş özen
+ Modlanabilirlik
+ Zevkli seferberlik ve rol yapma öğeleri
- Bu oyun hiç test edilmiş mi?
- Kullanışsız arayüz
- Kâbus gibi DRM koruması
- Düşük optimizasyon

ne Atlantic

şarılır sayılırdı. SH5'te bize verilen görevler artık daha spesifik ve aşama aşama ilerliyoruz. Her aşamada üssümüzdeki haritada değişik görevler beliriyor. Savaş başlangıcında İngiltere'nin sahil kıyılarında gemi trafiğini belli bir tarihe kadar sekteye uğratmak varken, diğerinde Akdeniz'de uçak gemisi filosunun peşine düşüyoruz. İsterseniz görevleri yapmadan istediğiniz gibi de avlanabiliyorsunuz. Buraya kadar her şey iyi güzel, ancak seferberlik 1943'te tam da işlerin en zorlaştığı anda birden bitiyor. Yapımcılar bütün savaşı oyuna neden dahil etmemişler ki, anlamak güç (birisi DLC mi dedi?). Ayrıca seferberlikte sadece bir denizaltı tipini kullanabiliyoruz ama denizaltı o kadar detaylı ki açıkçası bu pek de bir sorun değil. Tabii gidip New York'u ziyaret etmek isteyenler yakıt durumuna dikkat etmek zorunda, zira VII tipi hızlı ve manevra kabiliyeti iyi olsa da pek öyle okyanus geçebilecek bir denizaltı değil. Senaryoyu oynanabilir kılan bir diğer faktör de artık mürettebatımızın yeteneklerini geliştirebiliyor oluşumuz. Yaptığımız seferlerden kazandığımız puanlarla örneğin makinistin motorları daha sessiz çalıştırmasını sağlayabiliyor ve güvertedeki gözcülerin gemileri daha uzaktan fark etmelerini sağlayabiliyoruz.



Schnelleeeer!

Grafiklere söylenecek bir söz yok. Deniz modellemesi ve ışıklandırma inanılmaz. Öğle saatlerinde, deniz de sakinse hemencecik havluyu serip güverteye yatmak geliyor insanın içinden. Güneş doğuş ve batışlarında screenshot almaktan Fraps klasörüm 1gb'a yaklaştı. Fırtınalı havalarda gözetleme kulesine çıkıp denizaltının dalgaları aşmasını izlemek bir simülasyonda yaşayabileceğiniz en güzel tecrübelerden. Limanlar binaları ve gemileriyle birlikte hayat dolu. Patlamalar ve diğer efektler de da oldukça tatmin edici.

PARALI BETA TESTİ

SH5'in getirdiği yenilikler genel olarak çok hoş olsa da, oyun şu anda maalesef yarı oynanabilir durumda. Daha oyuna başladığınız ilk andan itibaren orada burada ufak hatalar fark etmeye başlıyorsunuz ve bunlar çığ gibi büyüyor. Seferberliğe başlarken ana menüden seçtiğiniz zorluk ayarları hiç sallanmıyor. İlla ki oyunun önceden ayarlanmış zorluk seviyelerinde oynamak zorundasınız. Nihayet bir seviyede karar kılıp oyuna başladığınızda limandaki hareketlilik sizi büyüleyecek, ta ki o kalabalık gemiler birbirlerine çarpıp karaya oturmaya başlayana kadar. Öyle ki bazen manzara Destruction Derby arenalarını bile aratmıyor. Limandan sağ sağlim çıkıp rotaya girdiğinizde oyun yapımcılarının bir "Travel Mode" eklediğini bilmek hoşunuza gidecektir. Ancak Travel Mode'da 8192X hızda giderken hiç uyarı almadan bir tankere çarpıp batabiliyorsunuz. Oyunda bazı komutlarsa hiç çalışmıyor. Güverte topuna ve uçaksavar topuna adam sokabilmek için kendiniz gidip kullanmak zorundasınız. Gemilere iki-üç torpido isabet ettirip ikiye ayırdığınızda o kadar çok sevinmeyin, çünkü büyük ihtimalle batmayacaklar. Denizaltınız dalarken güvertedeki mürettebat neden hâlâ gözetleme kulesinde duruyor? Peki ya siz bir konvoyu talan ederken neden destroyerler konvoyun diğer tarafında öğle uykularından uyanma zahmetini göstermiyorlar? Neden uçaklar sizin pozisyonunuzu rapor etmiyor ve saldırmıyorlar? Londra limanının 2km açığında saldırdığınız gemiler neden yardım çağıramıyor? Oyundan çıkıp geri döndüğünüzde neden bazen kaydettiğiniz oyunlar uçmuş oluyor? 3 saatlik görevin ortasında oyun neden göçtü şimdi? İnternet bağlantım yokken neden oyunu oynayamıyorum? ARGH!

MODLAMAK YA DA MODLAMAMAK

Silent Hunter 5, temeli iyi atılmış ancak maalesef tam olarak bitirilememiş bir oyun. Etraflıca bir beta testi yapılmadan aceleyle piyasaya sürüldüğü o kadar belli ki, insan binlerce satış ve fanların desteğini kaybetme pahasına neden böyle bir karar verdiklerini anlamakta güçlük çekiyor. Şu anda oyunu alanlar tabiri yerindeyse paralı beta test yapıyorlar ve çaresizce bir yama bekliyorlar. Eminim birkaç yamadan sonra oyun tam olarak oynanabilir hale gelecektir, ancak o zamana kadar size tavsiyem eski oyunlara devam etmeniz ya da almaya niyetliyseniz Subsim.com forumlarını ziyaret edip oyunu modlarla düzeltmeye çalışmanız.



Kontrol odasının görünümü Das Boot filmini akla getiriyor hemen.

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Ubisoft Romanya > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon (69 TL) > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Intel® Core2Duo® E4400 veya AMD® Athlon™ 64 X2 4000+ işlemci, 2 GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD2600 ekran kartı, 8GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo E6850 / Athlon X2 5600+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 9 serisi/ Radeon HD 3000 serisi ekran kartı > **Web Sitesi:** http://silent-hunter.uk.ubi.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Erken piyasaya sürülerek potansiyeli harcanmış. Oyundan aldığınız her bir zevk kırıntısını bir sinir krizi izliyor.

6.8

PC PS2 PS3 Wii 360



LOCK-ON : FLAMING CLIFFS 2

ESKİ DOSTTAN SELAMLAR VAR - ERDEM MADARALI

Seneler öncesinin Lock-On'unu hatırlayan var mı? 2003'te uzun bir bekleyişten sonra nihayet piyasaya sürüldüğünde IL-2'nin İkinci Dünya Savaşı uçakları simülasyonunda yaptığı devrimi modern jetlerde yapmış; hem makul bir gerçekçilik seviyesi sunmuş hem de oynanabilirliğiyle geniş bir kesime hitap edebilmeyi başarmıştı. Hatta dergimizin "Tekmili Birden" sayfasına dikkat ediyorsanız, Lock-On'un orada değişmez bir yeri olduğunu fark etmişsinizdir. Simülasyonların popülaritesi geçen yıllarda azalsa da Lock-On tazeliğini Flaming Cliffs ile korumayı başardı; kardeşi Digital Combat Simulator serisini yarattı ve şimdi de Flaming Cliffs 2 ile tekrar karşımızda.

FOX ONE!

Flaming Cliffs 2 aslında FC'nin DCS yenilikleriyle güncellenmiş versiyonu. Bunun anlamı daha fazla gerçekçilik, daha kullanışlı bir arayüz ve güncellenmiş grafikler oluyor. Ancak isterseniz en baştan başlayalım. FC2'de kullanabileceğimiz 8 adet uçak var ki bunlar F-15, A-10, Mig-29S ve A, Su-25 ve T, Su-27 ve Su-33. Uçakların hepsi gerçek uçuş verileri ve fizik yasaları dikkate alınarak modellenmiş. Ancak aviyonik olarak (radar, sistemler gibi) Falcon 4 ve DCS'teki gibi birebir modelleme yok. Sadece gerekli radar ve navigasyon sistemleri modellenmiş. Bu da FC2'yi, modern jet simülasyonlarına ilgi duyan, ancak altı üstü havalanabilmek için 500 sayfalık kullanma kılavuzunu ezberlemekle ya da 100 klavye kısayolunu aklında tutmaya çalışmakla uğraşamayacaklar için ideal yapıyor. Uçakların nasıl uçtuğunu ve sistemlerin nasıl çalıştığını öğrenmek çok kolay, nitekim kısa süre içinde kendinizi havada korku saçarken buluyorsunuz.

FC2'de en çok hoşuma giden yenilik, görevlerin artık çok daha atmosferik olması. Seferberlik görevlerinde eski FC'deki basit "git-vur-gel" işlerinin yerine daha dinamik görevler gelmiş. Uçuş sırasında sürekli bir telsiz trafiği var ve böylece serinin eski oyunlardaki o "aşırı steril ortam" hissini yaşamıyorsunuz. Görev içerisinde sizin yaptıklarınıza göre savaş alanı değişiyor ve topraklar alınıp kazanılabiliyor. Görevi başarıp başaramamanız da ilerideki görevleri etkileyebiliyor. Tek kişilik kısım oldukça eğlenceli ancak topu topu dört uçak için dört adet seferberlik var. Diğer uçaklara da yer verilseydi demeden edemiyorum, ancak yapımcı Eagle Dynamics'in açıklamalarına göre ileride ücretsiz olarak ek seferberlikler indirebilebilecek. Eğer ki kendinizi yaratıcı hissediyorsanız, görev editörüne girip kısa sürede eğlenceli görevler yaratabilirsiniz.



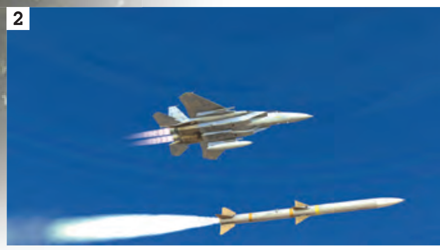
GUNS, GUNS, GUNS!

Çok oyunculu modu iyi olmayan bir oyunun artık piyasada pek şansı yok. FC2'nin bu bakımdan mükemmel olduğunu söyleyebilirim. Güncellenen arayüzle beraber artık bir sunucu tarayıcımız var (küçümsemeyin, simlerde az bulunan bir nimet!), artık kolaylıkla oyun bulup modern hava savaşlarına katılabiliyoruz. Çok oyunculu modda 50 kişinin katıldığı, etrafta onlarca füzenin uçuştuğu devasa savaşlardan, yapay zekâya karşı yapılan özel harekatlara kadar pek çok seçeneğiniz var. Hele ki birkaç arkadaşınızla birlikte koordineli bir şekilde uçuyorsanız akşam yemeğinden sonra oturduğunuz FC2'nin başından sabah saatlerinde kalkmanız işten bile değil (yeter ki annenize yakalanmayın). Bu ay içerisinde yayınlanacak DCS yamasıyla beraber de DCS'in Ka-50 modülüne sahip oyuncularla beraber uçulabilecek.

Lock-On'un 7 yıllık oyun motoru da hafif bir makyajlanmış. Oyundaki model kaplamalarının hemen hemen hepsi elden geçmiş. Özellikle havaalanı binaları, uçak koruganları ve park edilmiş uçak ve araçlarıyla beraber çok daha canlı ve göze hoş gözüküyorlar. Yeryüzü kaplamaları, şehirler oldukça detaylandırılmış ve ağaçlar artık birer kürdan gibi gözükmüyor. Eskiden kutu kutu olan bazı araç modellerinin yerine yenileri gelmiş. Bununla beraber yapay zekâ da elden geçmiş ki FC'deki uçak yapay zekâsı zaten şimdiye kadar gördüklerim içerisinde en iyisiydi.

Flaming Cliffs 2, ilk bakışta pek fazla bir şeyi değiştirmiyor. Uçmaya başladıktan sonra "kaputun altındaki" değişiklik ve yenilikleri hissetmeye başlıyorsunuz. İlk Flaming Cliffs'e zaten sahipseniz ve çok oyunculu mod ilginizi çekmiyorsa, FC2'nin 30$'lık fiyatı sizi biraz düşündürebilir. Ancak Lock-On'u denediyseniz ve tadı damağınızda kaldıysa, verdiğiniz her bir kuruşu hak eden bir simülasyon FC2. Yalnız aklınızda bulunsun, FC2 oynayabilmek için Lock-On'a sahip olmanız gerekiyor.







1– Attığınız bombayla havada çarpışmak böyle bir şey oluyor

2– Peşinizden bir AMRAAM geliyorsa tek yapabileceğiniz şey gazı kökleyip kaçmak!

3– Flare, her pilotun en yakın dostu! (Chaff ve fırlatma koltuğuyla birlikte tabii)

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Modern hava savaşlarına ilginiz varsa mutlaka denemeniz gereken bir simülasyon. Lock-On'u her yönüyle geliştiriyor.

8.2

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Eagle Dynamics > **Türkiye Dağıtıcısı:** Yok (20$ - Web sitesinden alınabilir) > **Yaş Sınırı:** +12 > **Minimum Sistem:** Intel P4 2GHz veya dengi, 2 GB RAM, 256Mb DirectX 9 destekli ekran kartı, 5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 veya Athlon X2 işlemci, 3GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD4850 ekran kartı, joystick > **Web Sitesi:** www.lockon.co.uk

ACHTUNG PANZER: KHARKOV 1943

KOLTUK GENERALLERİ, GÖZÜNÜZ AYDIN - ERDEM MADARALI

"Achtung Panzer" Almancada "Dikkat Tank!" anlamına geliyor, diğer yandan İkinci Dünya Savaşı'na damgasını vuran yıldırım savaşı taktiğinin babası Heinz Guderian'ın da aynı adlı kitabının adı. Tüm bunlar ne demek şimdi? Evet bildiniz, bir İkinci Dünya Savaşı oyunu daha var karşımızda. Ama bu sefer nesli neredeyse tükenmek üzere olan Wargaming türünde.

APK, 1943'te Kharkov'da Almanlar ve Ruslar arasında geçen çatışmaları konu alan bir savaş simülasyonu. Aslında oynanış *Total War* serisiyle hemen hemen aynı: Bir strateji haritasında önce birliklerimizi hareket ettiriyor ve yolumuza çıkma şanssızlığını gösteren düşman birliklerini bir üç boyutlu taktik haritada pataklıyoruz. Ancak benzerlikler oyunu açıp bütün o detaylar gözünüzü alıp siz kullanma kılavuzuna "Eneee!" diyerek sarılana kadar sürüyor. Oyunda o kadar çok detay var ki bazı yerlerde kullanma kılavuzu bile yetersiz kalıyor. Öncelikle her bir birimin ateş gücü, hızı ve zırhı en ince ayrıntısına kadar modellenmiş. Bununla yetinilmemiş araya bir moral sistemi ve muhteşem bir balistik modelleme konulmuş. Eğer tüfek mermilerinin bir T-34'ün zırhında kaç milimetrelik bir delik açacağını merak ediyorsanız doğru oyundasınız.

HARKOV SATRANÇ TURNUVASI

Oyunda Kharkov Savaşı'nı gerçek hayatta gerçekleştiği üzere altı aşamaya ayrılmış şekilde oynuyoruz. Oyundaki amaç her bir aşamada haritadaki köprü, şehir, tren istasyonu gibi kilit noktaları ele geçirerek/savunarak elimizde tutmak. Bunun için satranç tahtası gibi karelere bölünmüş strateji haritasında elimizdeki "Motorize Piyade Müfrezesi", "Tank Müfrezesi" gibi birlikleri haritada önemli yerlere hareket ettiriyoruz. Strateji ekranında birimleri hareket ettirmek ve düşman birliklerinin yerleri hakkında bilgi sahibi olmak dışında pek de bir olay yok, asıl eğlence savaş başlayıp taktik haritaya geçince başlıyor.



Her savaş sonrası strateji ekranında kayıplarınızı yedeklerle telafi etmeyi unutmayın.

Üç boyutlu taktik haritadaki kullanıcı arabiriminin karışıklığı karşısında hafif bir şok geçirdikten sonra savaşa başlayınca anlıyoruz ki APK'nın gerçekçilik konusunda şakası yok. Burada öncelikle birimlerinizi haritaya yerleştirip savaşı başlatmadan önce kendinize bir plan hazırlamak zorundasınız. Savaşlar gerçek zamanlı gerçekleşiyor ancak cephenin her tarafına yetişemeyeceğiniz için sık sık oyunu durdurup birliklere emir vermek durumundasınız. Neyse ki yapay zekâ oldukça iyi ve bütün savaş boyunca hepsine bakıcılık yapmak zorunda değilsiniz. Örneğin saldırı emri verdiğiniz piyade taşıyıcısı ateş altında kalınca benzer strateji oyunlarında olduğu gibi "Komutanım tam önümüzde bize nişan almış bir top var, ne yapsak?" uyarısı verip sonrasında patlamak yerine, zırhlı taşıyıcının koruma ateşi altında piyadeler kendiliklerinden araçtan atlayıp güvenliklerini sağladıktan sonra ilerlemeye devam ediyorlar. Ancak isterseniz atış önceliklerinden hangi formasyonda ve ne kadar hızlı ilerleyeceklerine kadar ünitelere müdahale edebiliyorsunuz. Düşman yapay zekâsı da dostlardan geri kalmadığı için taktik haritada cephe saldırısı, kanatlardan sarkma ve pusu kurma gibi değişik savaş taktiklerine sıkça başvurmanız gerekiyor.

GERÇEK HAYATTA SAVE YOKTUR

Burada benim hoşlanmadığım nokta, oyunun taktik savaşlar esnasında kaydetmeye izin vermiyor olması. Büyük taktik savaşlar oyu-



Beyler önde boş yer var, tarete doğru ilerleyelim...

nu durdurup emir verme anlarıyla beraber bir buçuk saat sürebiliyor ve bu süre zarfında başka bir işinizin çıkmamasına dua etmekten başka çareniz yok. Oyunun pek stabil çalıştığı da söylenemez. Bir saat özene bezene oynayıp kazandığınız savaş sonrası menüye dönerken oyunun göçmesi normal bir durum. Bir diğer sorun da bahsettiğim kullanıcı arayüzü. Alışması uzun bir zaman alıyor ve bu yüzden başlarda oyundan biraz soğuyabilirsiniz.

Yine de APK eğer baştaki dik öğrenme eğrisini aşıp birkaç hatasına katlanabilirseniz oldukça zevkli ve bağımlılık yapabilen bir strateji. Savaş başlayıp da tarlalar bombardıman çukurlarıyla dolduğunda, ortalığı yanan araçların dumanları kapladığında fark edeceksiniz ki, APK İkinci Dünya Savaşı'nın gerçek atmosferini tadabileceğiniz nadir oyunlardan.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Derin taktik stratejilerden hoşlananlar kaçırmamalı. **7.4**

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Gaijin Entertainment > **Dağıtım:** Steam, D2D veya YuPlay > **Yaş Sınırı:** +7 > **Minimum Sistem:** Intel Pentium 4 3.2GHz veya dengi, 1GB RAM, GeForce 7600 256MB veya ATI Radeon X1650 256MB, 10GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 2.4GHz, 2GB RAM, GeForce GTS 250 512MB / Radeon HD 4850 512MB ekran kartı, Joystick > **Web Sitesi:** www.airwargame.com





ŞİŞEDE GÖZYAŞLARIM, NERDE OLSA YATARIM - B. EMRE ÜLGEN


Sadwick ve kendine has mutsuzlukları olan ailesi



Nedense sınıf arkadaşlarını hep kıskançlıklarından tıkanıklık geçirirken hayal ettiğim grafiker Marco Hüllen'in mezuniyet projesi olarak başlayan ve hemen ardından bir yapımcı şirket tarafından satın alınan *The Whispered World*'ü, ilk haberinin duyurulduğu 2006 yılından bu yana takip ediyordum. 2008'de Almanca versiyonunun çıkmasından beri İngilizce'ye çevrilmesini tıknefes beklediğim bu zarif macera oyununu nihayet oynayıp bitirdim. Bende bıraktığı intibayı özetleyecek doğru sözler ararken aklıma genelde evlilik için kullanılan bir dörtlüğün gelmesi bana kaderimin veyahut da her olaya uygun bir şarkı bulabilen magazin programlarından zehirlenmiş TeleVole kuşağı zihnimin bir oyunu olsa gerek. Maninin hafifçe sansürlenmiş hali şöyle;

Birinci yıl can cana
İkinci yıl yan yana
Üçüncü yıl göz göze
Dördüncü yıl git öte

ÇOK ÜZGÜNÜM, KEDERLİ

The Whispered World, kurusıkı bir erkeklik karikatürü olan abisi ve neşeli, bunak dedesiyle beraber yaşayan palyaço Sadwick'in, dünyanın sonunu gördüğü bir rüyayla açılıyor. Palyaçoluktan başka her şeye meraklı olduğu için, burnunu kralın ulağının işine sokması sonucu karşılaştığı bir kahin, Sadwick'e dünyanın sonunu getirecek kişinin kendisi olduğunu söylüyor. Sırf bu kısımdan bile anlayabileceğiniz gibi hikâye yeni ya da şaşırtıcı değil, fakat bu bildik öykünün işlenişi, özgün bir konuya ihtiyaç duyurmayacak kadar naif ve güzel. Çaresizce yaptığımız her şey bizi biraz daha uğursuz kehanete yaklaştırdığından, oyunun havası hep yarı karanlık ve hüzünlü. Sadwick ise, bırakın kıyametin kopmasını, başı ağrısa ahı göklere çıkan, mızmız, karamsar ve mutsuz bir karakter. Hikâye de işte bu kötümser havayı -bence oldukça cesur ve yenilikçi bir kararla- bir an bile bozmayacak şekilde işleniyor. Sadwick'in yorumlarında ve diyaloglarda elbette espriler var fakat bildik güldürme numaralarından uzak, acıtan, kara bir mizah söz konusu. Bu yüzden Sadwick son zamanlarda bir oyunda karşılaştığımız en gerçek "anti-kahraman" bana kalırsa. Yeteneksizliklerini kullanarak komiklikler yapmıyor ya da kötülüğüyle oyuncunun zaaflarını yansıtmıyor (hoş, kötü olamayacak kadar korkak da). Gündelik hayatta karşılaşılsa hiç düşünmeden kaçınılması gereken, sebepsiz üzüntüleriyle karşılaştığı herkesin enerjisini emen insan tipinin bir oyunda, bildik sevimliliklere başvurulmadan yer alması bence özgün ve gözükara bir seçim olmuş. Oyunun yer yer *The Longest Journey*'i (en sevdiğim) hatırlatan dokunaklı


Sadwick zamanı durdurur ama değişen bir şey olmaz.


Palyaçoluğumuzun işe yaradığı ilk yer.



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Bildik bir hikâyenin alışılmadık biçimde işlenişi
+ 2-Boyutlu, el çizimi grafikler
- Karakterlerin azlığı
- Oyunun sonu

anlatımında, hikâyenin işlenişi yanısıra çarpıcı güzellikteki grafiklerinin de payı yadsınamaz. Tüm şahane macera oyunlarında olduğu gibi elde çizilmiş, 2 boyutlu arka planların kullanıldığı *The Whispered World*'de göreceğiniz yerlerin renkleri, kompozisyonları, atmosferleri öyle hoş ki karakterler önlerinde biraz özensiz görünüyorlar. Karakterler demişken; Sadwick'le beraber, oyun süresince yenilerini öğreneceği 5 değişik şekle girebilen tırtılı Spot'u da kontrol ediyoruz. Sahibinin tersine devamlı gülümseyen fakat hiç konuşmayan Spot, Sadwick'le beraber hem oyunun vaadettiği ruh hallerini (devamlı mızırdanan mutsuz palyaçoyla hiç konuşmayan mutlu tırtıl) simgeliyor, hem de birçok bulmacanın çözümüne yardım ediyor.

Bulmacalarla birlikte yazının başındaki acayip dörtlükle müjdelediğim, çok sevdiğiniz bir şeyin nefretlik yönlerini göstererek bıktırmaya başlaması durumu kendini belli ediyor. Aslında çoğu zaman klasik macera oyunu kalıpları -ve öğrenmesi oldukça eğlenceli olan *The Whispered World*'ün kendi iç mantığı- içinde tutarlılar. Fakat özellikle son iki bölümdeki bazı bulmacalar oyunun genel havasına öyle ters ki, akılsız bir maceracının son çaresi olan "her objeyi her objenin üstünde dene" taktiğinin bile işlemeyeceği durumlar karşınıza çıkabiliyor. Gerçi çözümsüz kalmasanız da bu taktiği oyunda ara sıra denemekte fayda var çünkü olmayacak iki nesneyi birleştirmek ya da birini diğerinin üstünde kullanmak istediğiniz zaman Sadwick, nerdeyse bütün macera oyunlarında olduğu gibi "that doesn't work, that doesn't work"(olmaz olmaz, bu iş olamaz) diye sayıklamıyor, nerdeyse her bir kombinasyona farklı bir yorum yapıyor. Misal ben çantamdaki kuşla iğneyi birleştirmeye çalıştığım zaman (nasıl çaresizim artık siz düşünün) "bu oyunun yapımında hiçbir hayvana zarar verilmemiştir" dedi; fakat o da yalan. Meğerse sopayı kuşa ısırtıp gong tokmağı yapmak gerekiyormuş. Eh buyrun burdan yakın işte.

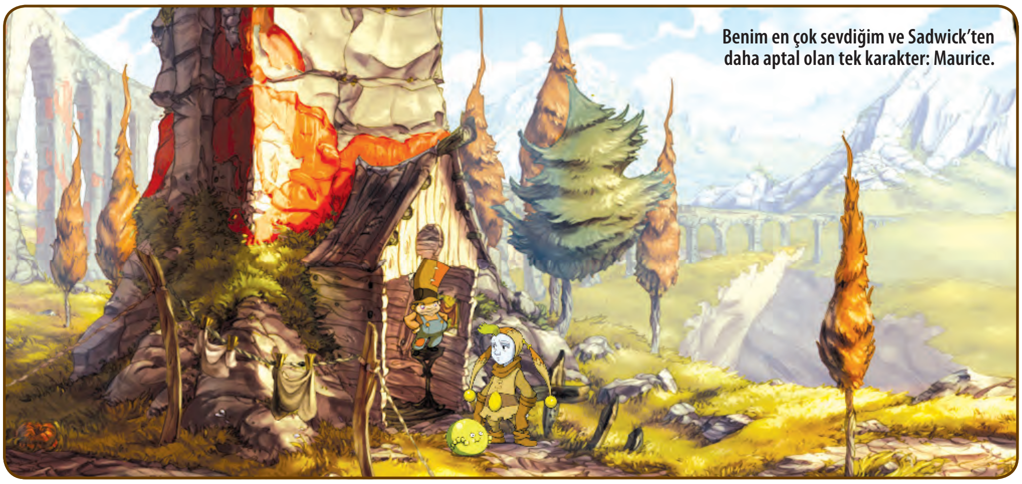
Buna rağmen *The Whispered World*'ün bir macera oyunu klasiği olamamasının sebebi bulmacalar değil. Öncelikle son iki bölümde çok az karakter olması, biraz aceleye getirilmişlik hissi veriyor. Halbuki tek tük de olsalar karşılaştıklarımız ne kadar belirgin, karakter tasarımlarında ve diyaloglarda *Hayao Miyazaki* animeleri ve *Bitmeyecek Öykü*'yü anımsatacak kadar güzel detaylar bile var. Öykünün akışına ters olan bu terk edilmiş mekânlardan daha moral bozucu bir şey varsa o da oyunun giderayak "asla tahmin edilemeyecek sürprizli bir son" numarası yapıyor olması. Oyunun içinde böyle bir bitişi işaret eden hiçbir ipucu olmamasını geçtim, The Whispered World'ün sonu bir klasik olan başka bir oyunun finalinin nerdeyse aynısı (spoiler olmasın diye onun ismini de bir başka yazımın içine yerleştirdim, işin yoksa ara dur divane okuyucu). Gerçi internetteki diğer incelemeleri ve forumları okursanız bu finali beğenenlerin olduğunu da göreceksiniz fakat bu kadar mütevazı bir şekilde anlatılan bir oyunun *M. Night Shyamalan* filmi saçmalığında bitmesi bana pek doğru gelmedi.

KALBİ KIRIK SERSERİ

Evlilikti, *Hayao Miyazaki*'ydi derken bu oyunun bana hatırlattığı birbiriyle ilgisiz onca şey saydım fakat oyunun daha demosunu oynarken anımsadığım birini en sona bıraktım: Muder (halk arasında Möber diye de bilinir). Sadwick'in konuşmasını ilk kez duyduğum anda, yıllar önce okuduğum bir yazısının şu son cümlesi aklıma geldi. Yazının kendisini bulamadığımdan aklımda kaldığınca yazıyorum, kendi kendime değiştirdiysem beni affetsin. Hatırladığım haliyle şöyleydi: Palyaçonun gözyaşları bunlar, dinmez sabaha kadar.







Benim en çok sevdiğim ve Sadwick'ten daha aptal olan tek karakter: Maurice.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

"Dünyanın sonu" numarası yaparak mutsuzluk ve yalnızlığı anlatmaya çalışan kusurlu bir hikâye.

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** Daedalic Entertainment > **Dağıtım:** Steam ($26.99) > **Yaş Sınırı:** Yok > **Minimum Sistem:** Intel Pentium IV 2 GHz, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 9.0 uyumlu grafik kartı, 3 GB sabit disk alanı > **ÖnerilenSistem:** Intel Pentium IV 2.4 GHz, 1 GB RAM, 256 MB DirectX 9.0 uyumlu grafik kartı, 3 GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** http://www.the-whispered-world.com/



LEAD AND GOLD: GANGS OF THE WILD WEST

"OUTLAWS"LI OYUN GELDİ! – ALİ SEZGİN

Kovboy muhabbetlerinin ilgimi çektiğini söyleyemem. Kırk yılda bir düello yapıp kanun kaçaklarını yakalama uğruna o kirin tozun içinde günlerce yol kat etmek bana hiçbir zaman cazip gelmedi. Özellikle teknolojinin bu kadar geliştiği bir dönemde kovboyluk zaten bir meslek olarak da anlamını yitirdi. Daltonlar'ın banka soymadan önce olanları Twitter'a anı anına yazdığı, kaçakçıların sakladıkları altınları GPS ile işaretlediği bu devirde gün batımına doğru at süren yalnız kovboyların işi ne Allah aşkına? Lead and Gold da işte bu yüzden üretilmiş bir oyun, eski kafa kovboylara bilinç aşılamak için yani. "Ara sıra çatışma çıkar, gider cenk eğler, at süreriz" diyen bu adamların artık fikirlerinden cayıp online dünyaya girmek için bir sebebi var.

ŞAPKA SORUNU

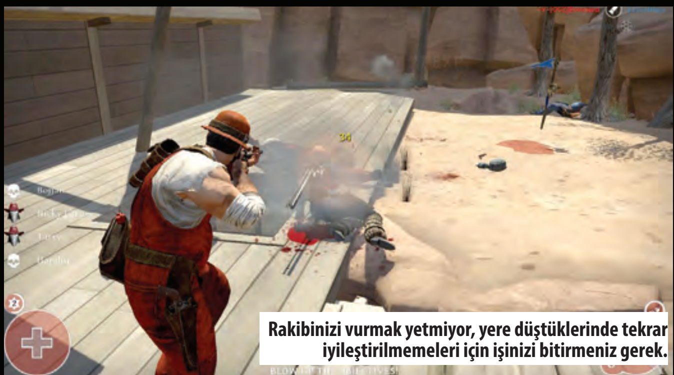
Vahşi Batı temalı bütün oyunlarda olduğu üzere Lead and Gold da kovboy, madenci, şerif, izci kız(?) gibi meslek sınıflarını bir araya getiriyor. Hepsinin birbirine karşı üstün yanları ve bu üstünlüklerini avantaj olarak kullanmalarına yarayan çeşitli özellikleri var. Oyunun keskin nişancı kotasını dolduran izci kızımız etrafa görünmez ayı tuzakları kurabilirken, her şeyden biraz yapabilen karakter rolüyle kovboyumuz silahşörlere özgü o hızlıca ateş etme numarasını yapıyor. Oyunda silah ve yetenek seçimi olmadığından, açıkgözlü yapımcılar "sinerji" denilen bir sistem daha eklemişler. Buna göre farklı sınıflar, çevrelerindeki diğer oyunculara çeşitli bonuslar verebiliyor. Mesela şerifin yanında gezenler daha dayanıklı olurken, madenci iyileşme seviyenizi hızlandırabiliyor.

Lead and Gold, hem görsel hem de oynanış tarzı açısından *Team Fortress 2*'yi fazlasıyla andırıyor. Nokta ele geçirme, ölümüne çatışmalar gibi oyun modlarının haricinde bankadan para çalma ve ne olduğunu anlayamadığım hedefleri havaya uçurma temalı garip modlar da var. *TF2*'ye göre oldukça ağır bir oyun olmasına rağmen, en az onda olduğu kadar ortaklaşa oynamayı gerektiren bir yapısı var Lead and Gold'un. Siz ne kadar iyi oynarsanız oynayın, verilen görevi tamamlamaya çalışırken zayıf kalacağınız veya en azından sınıfınızın yetersiz kalacağı bir noktaya illa ki geliyorsunuz. Bireysel yetenek fark ediyor belki ama takım oyunu olmadan başarıya ulaşmanız gerçekten çok zor.

TEAM FORTRESS 2'YLE DÜELLO

Buraya kadar her şey göze ve kulağa iyi hoş gelmesine rağmen Lead and Gold'un kendine has can sıkıcı yanları da var. Yapımcılar "tamam tamam, yapıyoruz" demeye devam ededursun, oyunun hâlâ "dedicated server" desteği yok. İyi bir oyun bulabilirseniz bu pek sorun olmuyor ama şanslı gününüzde değilseniz ciddi bağlantı sorunları yaşayacaksınız demektir. Haritalar göze hoş gözükmesine rağmen birkaç nokta dışında öyle aman aman düşünülerek yaratıldıklarını söyleyemeyeceğim. Hepsinin üstüne dengeli ama pek de ilgi çekici veya çeşitli olmayan sınıflar da eklenince oyunun ömrü ciddi şekilde kısalıyor.

Lead and Gold 15 dolarlık fiyatına göre oldukça eğlenceli bir yapım. Ama iki üç ayda havası sönecek, geçici bir tat olmaması için yapımcıların harita ve yamalarla oyunu ciddi olarak desteklemesi gerekiyor. Bahar –ve sınav- dönemine girdiğimiz bu aylarda sizi esir etmeyecek küçük bir eğlence arıyorsanız, Lead and Gold cevabınız olabilir. Ama yeni bir *Team Fortress 2* beklentisine kapılmayın.



Rakibinizi vurmak yetmiyor, yere düştüklerinde tekrar iyileştirilmemeleri için işinizi bitirmeniz gerek.

> **Tür:** Online Aksiyon > **Yapımcı:** Fatshark > **Dağıtım:** Paradox Entertainment > **Yaş sınırı:** 17+ > **Minimum Sistem:** Intel Core2Duo E4600, 1GB RAM, 1.5GB sabit disk alanı, GeForce 7600 veya ATI X1900 ekran kartı
> **Önerilen Sistem:** Intel Core2Quad 6600, 2GB RAM, GeForce 9800 GTX veya ATI Radeon 3850 ekran kartı

AliPedia: KOVBOY NEDİR?

Günümüzden binlerce yıl önce dünyamızda yaşamış muhteşem insanlardır kovboylar. Asla çalışmazlar, bunun yerine havaya ve birbirlerine ateş edip çatışmalar yaratarak günlerini geçirirler. Günümüzde neden kovboy göremediğimiz sorusuna uzmanların farklı cevapları var; kimileri Uzakdoğu'dan Vahşi Batı'ya göç eden ninjalar tarafından katledildiklerini (o zaman ninjalar nerede?) kimileri de geçmişte yaşanmış olması muhtemel bir robot isyanı sırasında yok olduklarını iddia etmektedir. Gerçek şu ki kovboylar günümüzde yaşasalardı hayat çok daha muhteşem olurdu. Kısmet değilmiş.





1- İki şerif karşılaştığında sonucu genellikle tetik parmağı hızlı olan belirliyor.

2- İzci kızımız şu an büyük ihtimalle TF2'den gelen teklifi nasıl reddettiğini düşünüyordur.

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

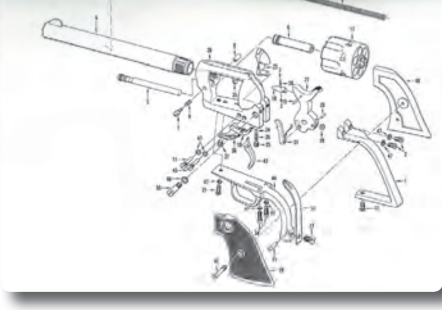
Buralar da güzel ama Heavy Guy'ı özlüyorum :(

7.2

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360







KOVBOY SİLAHLARI

Colt Single Action Army

Daha çok 45'lik Colt olarak tanınan bu silah muhtemelen dünya tarihinin en meşhur ve en çok kullanılmış silahlarından biridir. 1873'de Colt tarafından ABD ordusu için üretilmeye başlanmıştır. Dünyanın en çok takma isme sahip silahlardan da biridir Colt. Bu isimlerden en meşhurları Six Shooter, Peacemaker, Frontier, Colt 45, Equalizer, SAA ve Hogleg. Yüz binden fazla üretilen silah tartışmasız olarak vahşi batının en bilinen tabancasıdır.

Silahın ismindeki "single action", tetiğin sadece horozu indirmesinden geliyor. Yani silahı ateşleyebilmek için önce horozu elle kurmak lazım. Tetik çekilip, horoz düşüp silahı ateşlediğinizde tekrar elle kurmanız gerekiyordu. Hâlbuki aynı dönemde üretilen "Double Action" tabancalar iki işlemi birden tek harekette yapabildiğinden daha seri ve kullanışlıydı. Ama rakip Smith & Wesson tabancalar mermi ziyanına yol açtığından ordu Colt'ları tercih etmişti. Silahın bu dezavantajını giderebilmek için vahşi batının kovboyları özel bir ateş etme tekniği geliştirmişlerdi. Alışıldığı üzere silahı tutan elin başparmağıyla kurmak yerine diğer elin avuç içiyle hızlıca vurarak kuruyorlardı. Böylece tabanca iki elle kullanılmış gibi gözükürken, doğru koordinasyonla çok hızlı ateş edilebiliyordu. Bu hareket zamanla kovboy imajının vazgeçilmez bir parçası haline geldi. Karşı sayfada bu hareketle Colt kullanan bir kovboy görebilirsiniz.

Her ne kadar silah altıpatlar olsa, hatta altıpatlar ismi bu silahtan gelse de çoğu kişi Colt SAA'ye sadece beş kurşun doldururdu. Bunun sebebi silahın hiçbir emniyet sistemi olmamasıydı. Kılıfında bile olsa yere düşürdüğünüzde kolayca patlardı. Bu yüzden en güvenlisi bir mermi yuvasını boş bırakmaktı.

Colt kullanan ünlüler

Bu silahla özdeşleşmiş isimlerin başında kuşkusuz MGS'nin karizmatik karakteri *Revolver Ocelot* gelir. Silahını "Bugüne dek üretilmiş en muazzam tabacadır bu…" diye öven Ocelot daima elinde tabancasıyla ve hatta nişan alırken resmedilir. Diğer bir Colt hayranı İkinci Dünya Savaşı'nın en meşhur generali *George S. Patton'dır*. Ölene dek yanından ayırmadığı Colt SAA'sıyla 1916'da Pancho Villa'nın iki subayını vurduğu biliniyor. Ayrıca vahşi batının ünlü şeriflerinden *Wyatt Earp*'ün tam 30cm uzunluğunda namlusu olan efsanevi bir Colt kullandığı anlatılır. Diğer bir Colt hayranı da *Arabistanlı Lawrance*'dır. Rivayete göre bir Arap haydutu saldırıp *Lawrance*'ın silahını alır ama horozu kurması gerektiğini bilmediğinden *Lawrance*'ı vuramaz.

Winchester

Vahşi batının 45'lik Colt kadar meşhur bir simgesi varsa o da şüphesiz Winchester tüfekleridir. Walter Hunt'ın ilk patentini aldığı, Smith & Wesson'un kurucusu Horace Smith'in geliştirdiği ve sonunda Benjamin Henry tarafından ilk modeli geliştirilen bu tüfekler 1860'dan 1920'lere kadar en çok tercih edilen tüfek modeliydi. Bu dönemde milyonlarca üretildiler ve İkinci Dünya Savaşı öncesi ortaya çıkan sürgülü tüfeklere kadar popülerlikleri sürdü.

İlk model Henry 1860, Kuzeyliler tarafından Amerikan iç Savaşı'nda kullanılmıştı. Mermisi bir türlü bitmek bilmeyen bu tüfek Güneylilerin o kadar canını sıkıyordu ki onun için "That damned Yankee rifle that they load on Sunday and shoot all week!" diyorlardı (Pazar gününden doldurup bütün hafta ateş ettikleri lanet Yanki tüfeği!).
İkinci modelle birlikte fabrikanın ve tüfeğin ismi, yatırımcısı Winchester'ın adını aldı ve bu isimle ünlendi. Winchester'ların en karakteristik özelliği çift namlulu görünüşleri ve altlarındaki kurma koluydu. Namlunun altında yer alan bir boruya, boyuna göre dokuz ila on üç mermi konabiliyordu. Kol mekanizması ise bu boru şarjördeki mermileri namluya sürmeye yarıyordu.

Winchester üst üste ateş edebilen bu tüfeği Avrupa'ya da pazarladı ve ilk müşterilerinden biri Osmanlı'ydı. Plevne savunmasında kullanılan M1866 modeli Winchester'lar sayesinde Osman Paşa dört kat güçlü Rus ordusunu tam altı ay boyunca Plevne önünde tutmuştu ve mühimmatı bitmese hiçbir zaman da geçirmeyecekti.

Silah vahşi batıda öylesine popülerdi ki "The Gun that Won the West" yani "Batıyı Fetheden Silah" olarak anılırdı. Bir noktada batının simgesi, günlük hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmişti.

Winchester'ların en meşhuru, tasarımını John Browning'in yaptığı, Winchester Model 1894'dü. Bu tüfeğin üretimi 2006 senesine kadar sürdü ve tek başına yedi milyondan fazla sattı. Winchester'ın üretilen her beş yüz bininci tüfeği başkana hediye etme huyu olduğundan hemen her ABD başkanında bir Winchester vardır. -**TUĞBEK ÖLEK**



Western filmlerin en popüler kovboyu John Wayne ve en popüler tüfeği.



Yerlilerle yapılan savaşlarda kullanılmış bir Colt SAA ve görev yerini ispatlayan kayıt raporu.



Winchester tüfeğinin mermi doldurma mekanizması.



Osmanlı ordusuna ait bir Winchester M1866.



YİĞİTCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

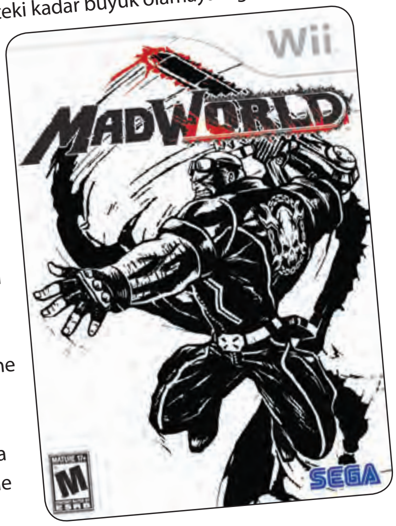
GARİP KÜÇÜK KIZ

"Bahar geldi!" diyebilmek isterdim ama işin aslı şu ki pek sevgili Oyungezer okuyucuları, benim coğrafyama bahar falan gelmedi. Bir gün kıştı, odama geldim, montumu çıkardım, uyudum ve bir sonraki gün montum kışlıkların arasındaydı. Karasal iklimde yazlar sıcak ve kurak, kışlar soğuk ve yağışlı, bir de baharlar yalan ve imkânsızmış, bunu gördüm. Onun dışında on beş bin milyon yerden sınavlar, işler ve sosyal mevzular bastırdı, arada kaldım. Sonra bir asit yağmuru yağdı Ankara'ya, altında deli gibi koştum, hayatta olduğumu hissettim o asit yağmuru doluya dönerken. Bir an için her şey o yağmur kadar netti ama tabii bu da bir yalandı, her şey kaldığı yerden devam etti. Güzel bir histi aslında ilk başta her şeyin devam etmesi, ama her şey devam ettikçe herkes incinmeye başladı ve herkesin incinmesi bu dünyada en az haz aldığım ikinci şeydi.

Ne acayip değil mi dünya sevgili okuyucu? Her şey ayaklarının ucuna gelmiş bir kız kadar belirsiz, her şey en az o kızın ayakkabıları kadar sallantıda. Ne kadar güzel, ne kadar çirkin, ne kadar ahlaksız ve ne kadar kutsal bir dünya bu bizim içinde olduğumuz. Ve ne kadar da çabuk atlıyor baharı, ne kadar çabuk boğuyoruz montlarımızı naftalinle, ne kadar çabuk çamura bulanıyor birden yağmurun altında koşalım diye giydiğimiz ayakkabılarımız ve her şeyden önemlisi, ne kadar az kelimemiz var... Ne acayip değil mi yazamamak? Ne acayip, ömrünü yazarak geçirdiğine inanıyorsan, ömrünü yazmanın etrafına kurduysan eğer yazamamak. Çünkü –ne demişti şair– kelimeler ucu kesik birer pompalı tüfek ve sayıları o kadar az ki, o kadar ufaklar ki her şeyin devam ettiği bir resimde... O halde sevgili okuyucu, son şarkı sana, sadece sana gitsin; zira bir şeyler biterken çaldığına göre eminim senin hayatında bir şeyler başlarken de çalabilir: *"One day, you see a strange little girl feeling blue..."*

YA TUTARSA?

Wii çıktığından beri bir türlü aydınlığa kavuşturulamayan bir konu var; Sega'nın bu biraz "aile tipi", biraz çocuksu, biraz casual kalmaktan vazgeçemeyen konsola dair duruşu. Sega ilk başta Wii'nin suyuna gitmeye karar vermiş görünüyordu, konsolun çizgisini destekleyen oyunlara yoğunlaştı. Fakat sonra, Wii'deki hardcore kitleyi görmezden gelmeyeceklerini vurgulayıp House of the Dead: Overkill ve MadWorld gibi core oyunlara yöneldi. Ancak bu iki oyunun da ciddi bir başarı elde edememesi Sega'nın hesaplarını biraz karıştırmış olmalı. Arada neler tartışıldı bilemiyoruz ama geçtiğimiz ay firmadan garip bir açıklama geldi. SEGA West başkanı Mike Hayes, Wii'deki core oyun pazarının 360 ve PS3'teki kadar büyük olamayacağını bildiklerini fakat Wii'ye geliştirilen core oyun sayısının diğerlerine göre ciddi şekilde düşük olması sebebiyle bu stratejiden vazgeçmeyeceklerini açıkladı. Hayes'e göre Wii kendini bu konuda dengeleyebilen bir konsol fakat Hayes'in atladığı nokta Wii'nin veritabanındaki core oyuncu sayısı ve buna denk gelen core oyun adedi. Bu denkleme göre hardcore oyuncu sayısı değişmezken bu kitle için ürettikleri oyun sayısı artarsa Hayes'in kurduğu eşitliğin de pek anlamı kalmayacaktır...



CONSOLE

YİNE POKELENİYORUZ

Ömrümü Pokémon oyunları sayesinde yiyip bitiren ve daha fazlası için yine kapısında sürünmemi sağlayan Game Freak bana son şakasını yaptı: Pokémon Black and White ile tanışın. Üstelik seri bu sefer Ruby ve Sapphire'dan sonra gördüğü en büyük grafiksel atılımı gerçekleştirmek üzere. Oyun kamerası ilk videolardan anladığımız kadarıyla artık sadece izometriğe mecbur değil, tamamen üç boyutlu bir şekilde hareket edebilecek. Şimdilik sadece iki Pokémon açıklandı, yanda gördüğümüz Zoroark ve onun bir önceki gelişimi Zorua (son evrimlerinin Zoroasther olacağına bahse girmek isteyen?). Üstelik tasarımları da gayet sağlam gözüküyor şimdilik. Bu denklemde garip olan şeyse Pokémon Black and White'ın yeni duyurulan 3DS'e değil, DS'e geliyor olması... Nintendo'nun hiçbir el konsolunu Pokémon'suz bırakmadığını düşünecek olursak bu hamlenin önümüzdeki aylarda bize bir Pokémon enflasyonu olarak dönme ihtimali çok daha mümkün gözükmeye başlıyor. Hepsini yakalamak da lazım şimdi, ne yapsak ki...



AYDIN HAVASI

> Fable 3'ün son özelliğini duymak ister miydiniz? Hazır mısınız? Molyneux'nün son eserinde co-op oynanış, takım arkadaşınızla çocuk yapmanıza izin veriyor. Evet.

> LittleBigPlanet 2 geldi gelecek. Müzisyen Christopher Leary, şarkılarından birinin LBP2 için satın alındığını duyurdu ama Sony tenezzül edip de doğrulamadı.

> 28 Mart'ta çıkan DSi XL, mart ayı konsol satışlarında PSP ve PSP Go'nun toplam satış rakamını yaklaşık 20.000 birimle geçmiş. Hayır anlamadım, ne koyuyorlar ki bu konsolların içine?

> Wii sahipleri, gün kutlama günüdür! Film kiralama ve satın alma servisi Netflix artık Wii'lerde de kullanılacak.

> Bionic Commando Rearmed'ın hastası olanlar ve Faruk, size iyi bir haberim var; Bionic Commando Rearmed 2 açıklandı.

> Dövüş oyunları dünyası yeni kralını bekliyor. Capcom'a göre gelmiş geçmiş en epik dövüş oyunu olacak Marvel vs. Capcom 3'ün yapımına başlandı.

BU BİR KÜLKEDİSİ HİKÂYESİDİR

2008'e geri dönmenizi istiyorum sizden. Çok geriye değil, 2008 Temmuz'una kadar dönseniz bana yeter. Hani tekrar eski ve güzel günlerine dönmek için çabalayan bir E3 vardı. Ama olmamıştı, Los Angeles Convention Center'da pek de parlak sayılamayacak bir şov ve her zamankinden daha sıcak, daha bunaltıcı bir temmuz yaşanmıştı o yaz. Fakat Microsoft konferansında duyurular arasında şoke edicilik konusunda ipi göğüsleyen bir beyan vardı, hatırlayın. Final Fantasy XIII isimli "ufak" bir oyun söylenene göre ilk defa bir Microsoft konsoluna gelecekti. O şovda Sony'nin LittleBigPlanet'tan başka koz çıkaramadığını, PlayStation 3'ünse endüstrinin dalga konusu olduğunu anımsayın. Final Fantasy'yi de kaptırmış, boynu bükük bir platformdu artık PS3. Şimdi de size vereceğim bilgiyi bunları aklınızda tutarak analiz etmeye çalışın. Hazır mısınız? NPD raporlarına göre o ufak oyun, Final Fantasy XIII, nisan ayı boyunca Xbox 360'da 493.000 adet oyun sattı... PS3'te ise 829.000 adet. Eh... Bazı şeyler kolay kolay değişmiyormuş, değil mi?





I LIKE TO MOVE IT!

Geçtiğimiz haftalarda duyurusu yapılan, bizim de Oyungezer Online'dan sizlerle paylaştığımız ve PlayStation Move'un sayılı çıkış oyunlarından biri olan Motion Fighter'ı hatırlıyor musunuz? Wii Sports'un ufak oyunlarından biri olan Boxing'in daha güzel gözüken ve Move'la oynanan versiyonu gibi olan Motion Fighter, ismi ve vaat ettiği ufak bir şeyle bundan çok daha ötesi olacağını kanıtladı: Motion Fighter'ımızın ismi artık The Fight: Lights Out ve kendisi 60 FPS'de çalışacak. 60... FPS! Hareket algılayan bir aparat üzerine kurulmuş bir oyun ve 60 FPS mi? Sade su demek yetmez, şelale gibi akan bir dövüş oyunu düşünebiliyor musunuz? Bu kare oranının nasıl bir zevk oranına denk düştüğünü ayrıca hesaplayacağız gelecek aylarda.

MASTER



KONSOL TOP 20

Peki ya aşağıdaki listede devam oyunu olmayan tek oyunun Just Dance olması?



1 Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
PC, 360 Ubisoft
Hoş geldin Sam... Seni özlemiştik.

2 Just Dance	Eğlence	Wii	Ubisoft
3 Grand Theft Auto: Ep. From Liberty City	Aksiyon	PC, PS3, 360	Rockstar
4 Battlefield: Bad Company 2	FPS	PC, PS3, 360	EA Games
5 Wii Fit Plus	Spor	Wii	Nintendo
6 Just Cause 2	Aksiyon	PC, PS3, 360	Eidos
7 Wii Sports Resort	Spor	Wii	Nintendo
8 Pokémon SoulSilver	RYO	DS	Nintendo
9 Call of Duty: Modern Warfare 2	FPS	PC, PS3, 360	Activision
10 FIFA 10	Spor	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	EA Sports
11 Pokémon HeartGold	RYO	DS	Nintendo
12 New Super Mario Bros. Wii	Platform	Wii	Nintendo
13 Sonic & Sega All-Stars Racing	Yarış	PC, PS3, 360, Wii, DS	Sega
14 Lego Batman: The Videogame	Aksiyon	PC, DS, PS2, PS3, PSP, Wii, 360	Warner Bros.
15 Assassin's Creed II	Aksiyon	PC, PS3, 360	Ubisoft
16 Forza Motorsport 3	Yarış	360	Microsoft
17 Mario & Sonic At Olympic Winter Games	Spor	Wii	Sega
18 Final Fantasy XIII	RYO	PS3, 360	Square Enix
19 Grand Theft Auto IV	Aksiyon	PC, PS3, 360	Rockstar
20 God of War III	Aksiyon	PS3	SCE

Nintendo®

LINK FİGÜRÜ KAZANANLAR



Geçtiğimiz ay bu sayfalarda duyurusunu yaptığımız Link figürü yarışması sizlerden bayağı bir ilgi gördü, fakat ne yazık ki sadece dört kişi birer Link figürü kazanabilirdi... İşte o kazananlar: İsmail Gerzeli, Melih Binali, Ömer Özümerzifon ve Serra Başsaraç! Kazananlara tebriklerimizi sunuyoruz ve kendilerine teklifimizi yapıyoruz: Siz bize aynı e-posta hesabınızdan mail atarak adresinizi söyleyin, size Link'inizi gönderelim! Şuraya lütfen: yigitcan@oyungezer.com.tr

BRAVİOAAAY!



Bunu çok yapıyorum, hakkında çok konuşuyorum, farkındayım ama etrafıma baktığımda farkettim: Geleceğin içinde yaşadığımız gerçeği sarsıyor beni. Avatar'ın ufak tefek polenlerinin avuçlarımda dolaştığı günden beri bunu düşünüyorum; sağ olsun oyun dünyası da üst üste açıklamalarıyla beni bu konuda destekliyor. PlayStation Move'un ismi daha dün konulmuşken Sony, Haziran'da çıkaracağı Bravia 3D televizyonların yanında dört adet 3D oyun hediye edeceğini açıkladı. Üstelik bu oyunlar aynı anda PSN'de de indirilebilir bir halde bizi bekliyor olacak. Sony'nin PS3'teki ilk 3D oyunları WipeOut HD, MotorStrom Pacific Rift, PAIN ve Super Stardust HD bu yaz başında Avrupa'da ve ardından çok büyük ihtimalle dünyanın diğer 3D oyun bekleyen yörelerinde üç boyutlu versiyonlarıyla PSN'lerimizde olacak. Natal, 3DS, Move, şimdi de bu... Ya gelecek geldi sanırım, farkında mısınız? Ve evet, yine yaptım.



Yeni bir Brain Training oyunu da XL ile birlikte ücretsiz geliyor.



NINTENDO DSI XL

SÜREKLİ BÜYÜYOR EFENDİM, DURDURAMIYORUZ -MERT HAKKI BİNGÖL

Kabul etmem lazım ki DSi XL'i ilk duyduğumda verdiğim tepki hiç de olumlu değildi. Bir cihazın, üstelik de yerini alacak yenisi taze duyurulmuşken, dördüncü modelinin piyasaya sürülmesi ne kadar anlamlı olabilirdi ki?

Tosuncuğu paketinden çıkarıp o kalın ve ağır üst kapağını kaldırdığımda ortaya çıkan iki devasa ekran, önyargılarımın beynimin çeperlerine kazıya kazıya işlediği tüm olumsuzlukların tozunu şöyle bir alıverdi. Bir kere DSi XL'in ekranları DSi'a ve doğal olarak daha önceki DS modellerine göre öyle milimetrik filan değil, bayağı bayağı büyük. İlk şaşkınlığı üzerimden hızlıca attıktan sonra kibirli tavrımı tekrar takınıp, "peh, isterse ekranlar beş katı büyük olsun, çözünürlük o minicik ekranla aynı olduğu sürece ne işe yarar ki, söyleyin bana a dostlar?" diye homurdanarak cihazın power düğmesine basıverdim. İki üç saniye içinde karşıma gelen ana menü de DSi ile birebir aynıydı. Kaba tozu alınmış önyargılarım, orada öylece durmaya devam ettiler. İçinde yüklü gelen *Brain Training* oyununu şimdilik es geçip hem DS'te en sevdiğim oyunlardan biri olduğu için, hem de büyük ekranda nasıl göründüğünü hep merak etmiş olduğum için *Metroid Prime Pinball*'u taktım. Sonuç benim için gerçekten inanılmazdı.

Şimdi arkadaşlar artık eğer biri karşınıza çıkıp DSi XL için, "Abi çok pikselize oluyormuş, oyunlar kötü görünüyormuş, çözünürlük aynı sonuçta" kabilinden bir laf ederse ağzına kürekle vurup "Haddini bil" diyebilirsiniz, ben size her türlü kefilim. Eski oyunlarda (pre-DSi döneminden bahsediyorum) belki, o da "belki", bir bozulma görebilirsiniz ama bunu algılayabilmiş olmanız bile sizi insanüstü bir varlık olarak görmeme yeter diye düşünüyorum. *Metroid Prime Pinball*'da bırakın bozulmayı, ekranın büyümesi sayesinde daha önce zar zor seçtiğim bölgeleri ve hatta fark etmediğim birçok detayı görebilir hale geldim. XL'de nasıl görünür diye merak ettiğim ikinci oyun olan *Advance Wars: Days Of Ruin* de resmen coştukça coştu. XL'in yanında gelen dolmakalem büyüklüğündeki yeni stylus ile büyük ekran birleşince *Advance Wars* tadından yenmez oldu.

Cihazla beraber cihazı tutan eller de büyüyor doğal olarak.



Dolmakalem gibi stylus demişken şöyle bir sakinleşip kendi kendimin gazını alayım ve cihazda ekran boyutları dışında ne yenilik var, ondan bahsedeyim.

Şimdi XL'in de üzerinde önceki DS'lerle aynı boyutta bir kalem var ama XL ile birlikte ayrıca cihazın boyutlarına yakışır nitelikte kocaman ve kalın, bildiğimiz dolmakalem boyutunda bir stylus daha geliyor. Ben bu kalemi orijinaline göre çok daha ergonomik buldum. XL'in önceki DS'lere göre bir diğer artısı da hoparlörleri. Cihaz çok daha güçlü ve çok daha net bir ses veriyor dışarı.

Üç tane madde saydım yenilik olarak; büyük ekranlar, büyük kalem ve güçlü hoparlörler. İşte hepsi bu kadar. Evet, şaka gibi gelebilir ama hakikaten bu yeni DS modelinin DSi'dan kayda değer başka da bir farkı yok. "E peki bu işin mantığı ne o zaman, neden XL alayım ki ben?" diye soracaksınız muhtemelen, bu sorunun cevabı pek kısa değil. O yüzden ben sizi aşağıdaki kutuya alayım.

PARDON, BUNUN BİR BOY KÜÇÜĞÜ VAR MIYDI?

DSi XL boyutları nedeniyle artık o kadar da taşınabilir bir cihaz değil. Eğer sürekli yanınızda bir çanta gezdiriyorsanız belki, ama öyle ceketimin cebinde istediğim yere götürürüm diye düşünüyorsanız bu düşünceyi kafanızdan hemen silin, zira bu boyutta bir ceket/pantolon cebi olamaz. Dolayısıyla eğer taşınabilirlik sizin için önemliyse DSi ile yolunuza devam etmelisiniz ya da yeni alacağınız DS modeli bir DSi olmalı. Yok ben evde takılıyorum, benim için ekran kalitesi daha önemli diyorsanız o zaman iki ihtimal var: Bir DSi XL alabilir ve birçok oyununuzu baştan keşfetmeye başlayabilir ya da ortalama bir sene daha bekleyerek Nintendo'nun yeni taşınabilir oyuncağını edinebilirsiniz (hâlâ duymamış olanlarınız varsa Nintendo'nun 3DS kod adıyla yeni bir taşınabilir oyun cihazı çok da uzak olmayan bir tarihte piyasaya çıkacak).







ASUS ROG MATRIX5870 Ekran Kartı

USTA AYARLARLA ŞİDDETİ KONTROL EDİN

ROG MATRIX5870, ekstrem oyunları bir adım ileri taşıyor.

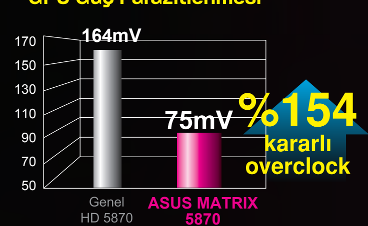
ASUS Republic of Gamers (Oyuncular Cumhuriyeti), harika oyun ürünleri ve muhteşemden öte konseptler oluşturma konusunda bir üne sahip.

ROG MATRIX5870 bunun son örneği. Radeon 5870 tasarımını her yönden geliştiriyor; zaten harika olan gücü arttırmak için 4.8GHz hızında 2GB'ye kadar GDDR5, 256 bit arabirim ve sayısız overclocking özellikleri ekliyor.

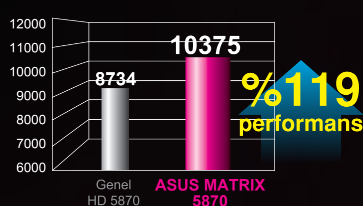
iTracker2, ciddi oyunculara tamamı değiştirilebilir saat, voltaj ve hatta bellek zamanlama ayarı gibi güncel pek çok overclock ayar seçenekleri sunar. Probelt, anlık voltaj okuması sağlayan MATRIX5870'ye bir dizi özellikle destek sağlar. MATRIX5870, ASUS'un %19'a kadar daha yüksek hız ve %54 daha iyi overclock dengesi için ihtiyaç duyulan tam güç ve düşük profilli işletim arasında geçiş sağlayan akıllı performans yöneticisi Super Hybrid Engine tarafından desteklenmektedir.

Ayrıca, bu kart soğuk çalışmaktadır. Oluşturulan %22'ye kadar daha yüksek hava basıncı ile üst düzey soğutma ve gelişmiş PCB yapısı sağlayan Extreme Cooler sayesinde termal olarak %13 daha fazla verimlidir.

GPU Güç Parazitlenmesi



3DMark Vantage Extreme Preset Score



En yeni oyunlar için birçok özelliğe sahip üstün bir ekran kartı arıyorsanız, hedefiniz bu kart olmalı.


SUPER
STREET FIGHTER IV

SUPER STREET FIGHTER IV

LÜTFEN YAĞLI ELLERİNİZİ KOLTUKLARA SÜRMEYİNİZ!

– Volkan Turan

Menzilimde bir yerde cümle içinde eğer bir "Street Fighter" lafı geçiyorsa, kulaklarımın oraya doğru dikildiği bir gerçek. Hiç davet falan edilmeyi bekleyemem, doğrudan kendimi muhabbetin ortasına atarım. Bazen bizzat ve cebren yaparım bunu, bazen de istem-dışı gerçekleşir. Street Fighter'ın bana ifade ettiği şey hayatımın her döneminde farklı olmuştur. Bazen sadece "Hadouken", bazen sadece "Ken-Ryo rekabeti", bazen "imkânsız kombolar", nadiren de hiçbir şey, boşluk… Son dönemde SF dendi mi ilk aklıma gelen Sinan ve Ali'nin yılbaşı partisinde kıyasıya dövüşmeleri oluyordu. Sadece ben değil, bütün ofis için geçerli sanırım bu hâlâ. 10'da bitecek tunuvayı Ali 6-0 önde götürüyordu. Derken Sinan biraz gaza bastı 6-6 yaptı. Sonra Ali yine Ken yumruklarını konuşturdu, durum 9-6 oldu. Herkes Ali'nin rahatça kazanacağını düşünüyordu ama öyle olmadı. Bir anda skor 9-9 oldu. Sinan'ın nur inmiş yüzünde bir umut, Ali'de de boncuk boncuk terler vardı. Arkada da 15 azılı yılbaşı çocuğu savaş çığlıkları atıyordu. Maç o kadar enterasandı ki, son raundun son hamlesine kadar çekişme devam etti. Kim bir yumruk atsa kazanacak durumdayken Sinan, üzerine zıplayan Ali'ye attığı en küçük yumrukla Ali'yi OGZ ofisine resmen gömdü. Bir daha da gözükmedi Ali zaten. SFIV'ün en güzel anısı buydu bizde, aradan kaç ay geçmesine rağmen. Şimdiyse Sinan Ali'yi, Super SFIV için bekliyor. Yeni anılara yelken açmak istiyoruz. Aliyu?





HAKAN TOPU TUT!

Sinan'la Ali arasındaki maç ilkinden bile heyecan verici olacak belki ama Super Street Fighter IV'ü aklımıza kazıyacak olan şey daha oyun çıkmadan belliydi: Hakan! İlk kez bu denli büyük bir dövüş oyununda bir Türk karakterle oynayacaktık. İşte bu çam yarması ağabeyimiz Hakan, tam bir pehlivan. Her ne kadar üzerine döktüğü yağdan dolayı patates gibi kızarmış olsa da, biz sevdik Hakan'ı. Karakterin SSFIV için en büyük özelliği, SF evrenine katılan iki yeni karakterden biri olması. Elbette derin bir hikâyesi yok ama eğlenceli hareketleriyle kesinlikle oynanmayı hak ediyor.

Hakan aslında Türkiye'de bir yağ şirketinin sahibi ve dünyanın en iyi yağını satmak gibi alternatif bir yaşama amacı var. Bir yandan bunun arayışı içerisindeyken bir yandan da yağının gücünü tüm dünyaya göstermek adına turnuvaya katılıyor. Sonradan anlıyoruz ki E.Honda ile de eski arkadaşlarmış. Aralarında tatlı bir rekabet de yok değil hani. Hakan, çaktırmasa da dünyanın en iyi dövüş tekniğinin yağlı güreş olduğunu savunuyor ve kendisini de bu işin kralı olarak görüyor. Kemerindeki ve yağ fıçısındaki altından yapılmış aslan başıyla da bunu destekliyor. Yedi çocuklu bir aile babası olan Hakan'ın saçlarının *turkuvaz* olmasının arkasında yatan sebep de şu; Japoncada Türkiye "Toruko" demek. Öte yandan Hakan'ın ilginç kıvırcıklarla şekillenmiş kafası da bir taşı andırıyor. Japoncada taş da "Ishi" demek. "Toruko Ishi" ise *turkuvaz* anlamına geliyor. Biraz sallama olmuş ama DNA'larla açıklasalardı daha mı iyi olacaktı, emin değilim. Sırf bu kelime oyununu yapabilmek için de Hakan'ın kafası bir taşa benzetilmiş olabilir; aynı kapıya çıkıyor sonuçta.

Akrep burcu, boyu 190 cm, kilosu 110 olan Hakan'ın hareketlerini izlemek bile oldukça eğlenceli.Üzerine şapır şapır yağ döküyor, rakiplerini göğsünde "yumuşatıyor", üzerine çıkıp dönüyor, sıkıp pekmezini akıtıyor, basket topu gibi oynuyor… Yoshinori Ono, Hakan için "Orta ve üst seviye oyuncular için tasarlandı. Usta olma süreci oldukça uzun ve gücüyle tam bir turnuva oyuncusu" tanımlamasını kullanıyor. Yakın dövüşte Zangief kadar olmasa da gerçekten fena sayılmaz aslında. Yine de online arenada çok çok tercih edilen bir karakter olamayacaktır ama hangimiz Pro Evolution Soccer oynayıp da Türkiye-Türkiye maçı yapmadı Allah aşkına? SSFIV'da da durum aynısı işte.

Elbette sadece Hakan'ın olması, oyunun yenisinin alınmasını sağlamaya yetecek bir özellik değil. O yüzden biraz daha bakıyoruz, neler varmış diye. Baktıkça da oyunun neden bir DLC olarak değil de 40 dolarlık ayrı bir oyun olarak piyasaya çıktığını daha iyi anlıyoruz. Yoshinori Ono'ya göre SSFIV aslında 4.9 versiyonu. Yani beşinci oyundan bir önceki adım. Serinin geçmişteki her bir oyunu için en az iki tane yan oyun çıktığını düşününce bu açıklama biraz şaşırtıcı. 4,95 versiyonunu ayrı bir oyun olarak çıkartmayı düşünmüyorlarsa (düşünmüyorlar), SFIV iki oyunla bitecek. Super Street Fighter IV'e iki paketlik malzeme doldurmuş olmaları pek güzel.







yeni DÖVÜŞÇÜLER



“SÜPER” SIFATININ EN BÜYÜK OLAYI, HER ZAMANKİ GİBİ OYUNA YENİ EKLENEN KARAKTERLER. SFII ZAMANINDA DA BU BÖYLE OLMUŞTU. 2009’da çıkan SFIV’ün üzerine bu oyunda toplam 10 karakter ekleniyor. Böylelikle toplam dövüşçü sayısı 35 gibi tatmin edici bir sayıya çıkıyor. Eklenen 10 karakter arasında Final Fight’tan Cody ve Guy, SFIII serilerinden Makoto, Ibuki ve Dudley, ilk SF’den Adon, SSFII’den (ve son anda SFIV’ten çıkan) T.Hawk ve Dee Jay yüzlerini daha önce gördüğümüz dövüşçüler olarak oyunda yer alıyor. Hakan’la birlikte SF dünyasına yeni katılan diğer karakter de Juri oluyor. Güney Kore’den turnuvaya katılan bu pembe ama çok tehlikeli kadın karakter, Seth’in ajanı. Tae kwon do yapıyor ve tekmeleri çok canlar yakabiliyor. Ayrıca SFIV’tekinin aksine bu sefer tüm karakterler tamamen açık geliyor. Böylelikle gizli dövüşçüleri açmak için Arcade modunda zaman kaybetmek durumunda kalmıyorsunuz.



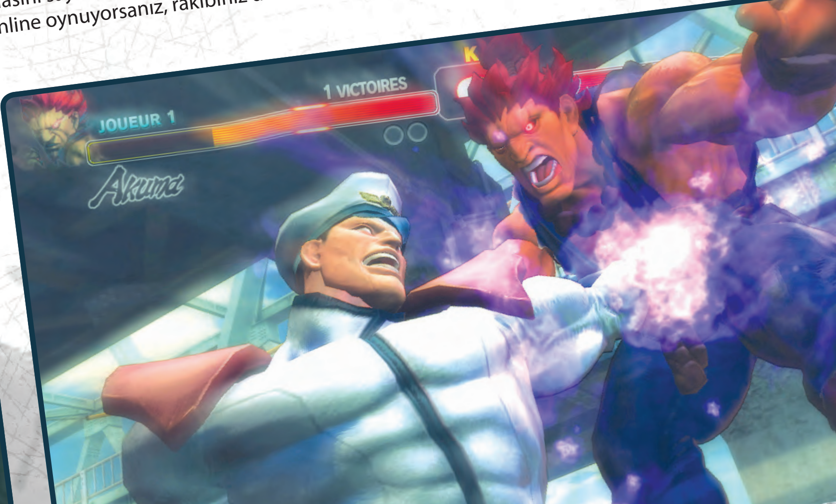


OYNANIŞA ne demeli?



SFIV’ün en büyük özelliklerinden biri yeni ve eski dövüş oyuncularını tatmin edecek düzeyde bir dinamiğe sahip oluşuydu. Yeni oyuncular basit hareketlerle de başarılı olabiliyordu, tecrübeliler de oldukça karmaşık, birleştirilebilen kombolarla saatlerini tüketebiliyorlardı. Bu durum SSFIV’te de muhafaza edilmiş. SFIV’ten kalan karakterlere yeni hareketler eklenmemiş. Sadece bazı minik hareketlerin hasar oranı azaltılmış, kapma süreleri düzenlenmiş. Yeni oyuncuların hareketlerine de şöyle bir baktığımızda, oldukça özenli bir çalışma görebiliyoruz. Hiçbiri aceleye gelmemiş ve her biri kendi içerisinde karmaşıklaşıp ustalaşmaya olanak sağlayabiliyor. Ha, tabii ki bir türlü ısınamadıklarım oldu. Özellikle T.Hawk ve Dudley hep bana kalas gibi gelmiştir, hâlâ da öyle geliyor. Kısa bir süre önce Hakan için de aynısını düşünüyordum ama biraz daha pratik sonrası orta ve yakın mesafede Hakan’ın oldukça tehlikeli bir karakter olduğunu çözdüm. Eminim ki Türk oyuncuları Hakan’ı online arenada yukarılara taşıyacaktır. Son olarak da; oynanış bakımından en büyük yeniliğin her karaktere bir yeni Ultra hareket eklenmiş olmasını sayabiliriz. Her maç öncesinde hangi Ultra’yı kullanacağınızı seçiyorsunuz ve oyun şablonunuzu ona göre kuruyorsunuz. Eğer online oynuyorsanız, rakibiniz de hangi Ultra’yı seçtiğinize göre (yakından veya uzaktan) saldıracaktır.













NE İYİ? NE KÖTÜ?

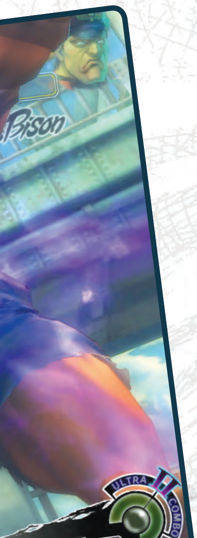
+ Harika, fonksiyonel modlar
+ Harika 10 yeni karakter
+ 2 bonus bölümü
+ Çok sağlıklı online arena
- Yükleme süreleri

MAKYAJ DA YERİNDE

Yeni eklenen karakterlere özel yeni bölümler sayesinde oyun biraz canlanmış diyebiliriz. Özellikle Final Fight'ın Metro City'sinde dövüşmek, arka tarafları incelemek çok keyifli. Diğer karakterlerin bölümleri de oldukça özenle hazırlanmış ve yaşıyor hissi verilebilmiş. Eski dövüşçülere dövüş başlangıcı yeni animasyonlar hazırlanmamış ama yenilerin varlığı yetiyor diye iyimserleşebiliriz bu anlamda. 70 kadar farklı Ultra Combo izlemek zaten bir dövüş oyununa göre oldukça lüks kaçıyorken, SSFIV bunu Arcade modundaki oyun sonu animasyonlarını geliştirerek devam ettirmiş. Modern bir anime havasında geçen bu başlangıç ve sonları izleyerek yeni oyuncular, SFIV'ü de anlama şansı bulacak. Gönül isterdi ki, oyun daha başlamadan izlediğimiz o "sanat" kokan intro, her karakter için özel yapılsın ama şimdilik bir hayal olarak bu sayfalarda kalsın bu.







SEPET SEPET YENİ MOD

Birer mod sayılmaz ama oyun içine iki yeni bonus bölüm eklenmiş durumda. SFII oynayanların çok iyi hatırlayacağı araba parçalama ve fıçı kırma bölümleri oyunun içerisinde (ve ayrı olarak da) bulunuyor. Bu sefer arabanın kolay kolay parçalanmadığını söyleyebilirim, titanyumdan mı yapmışlar nedir, anlamadım ama oldukça keyifli bir iş araba kırmak.

Offline modlarda pek değişiklik yok. Arcade, Versus, Training gibi bölümler SFIV ile aynı özellikleri taşıyor. Online arenaya girmeden önce (bence) girmeniz gereken Trial moduna biraz çekidüzen verilmiş. Her dövüşçünün 24 tane hareket ve kombosu var tamamlamanız gereken. Ama eskisi gibi sırayla gitmek zorunda değilsiniz. Eğer bir dövüşçüyle bu 24 parçalık eğitimi tamamlayabiliyorsanız, artık yapay zekâyı bırakıp online maceranıza başlayabilirsiniz.

Açıkçası SFIV'ün online ortamı ve puan sistemi biraz sorunluydu ve can sıkabiliyordu. SSFIV'teyse birçok konuda iyileştirme yapılmış. Kusursuz değil ama bulabileceğinizin en iyisi bu diyebilirim. Bir RYO/FRP oyuncusu için WoW neyse, bir dövüş oyunu severi için de SSFIV'ün online ortamı öyle. Yeni eklenen *Team Battle*'da, 2vs2, 3vs3 ve 4vs4 şeklinde takımlar kurup dövüşebiliyorsunuz mesela. Böylece en iyi takım kulvarında da yarışabiliyorsunuz. Eğer iyi oyunculardan oluşan bir arkadaş grubunuz varsa, bu mod akşamları en çok zaman geçireceğiniz yer olacaktır. Eğer takım çalışmasıyla uğraşmak istemiyorsanız, *Endless Battle* modunda zaman geçirebilirsiniz. Bu modun kuralı "kazanan oyunda kalır, kaybeden sona gider". Böylece şansa kazanan değil, bileğinizin hakkıyla oyunda kalan biri olduğunuzu kanıtlayabilirsiniz. Bu modu epey bir test ettiğimde vardığım sonuç, oyun sahibini fazla tartaklamamak gerektiği oldu. Zira kendisini fazla yenerseniz, genelde oyundan atıyor sizi. Oyuncu sayısı artınca bunun da bir sorun olmaktan çıkacağını umuyorum. Klasik Ranking modunda da teke tek, bir atımlık dövüşler gerçekleştiriyorsunuz. Online puanlama sisteminin de değiştiğini bu moda girince fark ettim hemen. Önceden oyun sizi bir karakterde ustalaşmaya yöneltirdi, bir diğer dövüşçü seçtiğinizde puanınız sıfır olarak gözükürdü. Ama bu sefer bir genel puanınız bir de o dövüşçüye ait puan bulunuyor. Bu ikisini (ve hangi derecede olduğunuzu) aynı yerden görebiliyorsunuz artık. Böylelikle rakibin ne zamandır bu oyunla meşgul olduğunu, o dövüşçüyle kaşınızı gözünüzü ne kadar yarabileceğini hesap edebiliyorsunuz. Puan dağılımında da bir sorun göremedim henüz; gayet adil ilerliyor oyun.

Bazen bağlantı kopması gibi standart sorunlar yaşanıyor ama o da doğal bir durum. Oyunun herkese açıldığı güne kadar düzelecektir diye umuyorum. Elbette gönül bir de turnuva modu istiyor ama Yoshinori Ono "bekleyin" diyor, "turnuva modu haziranda ücretsiz olarak indirebilecek".

Böylelikle yapmamız gerken şeyi de anlamış oluyoruz; SFIV'ü bir kenara bırakıyor ve taze kan olarak Super Street Fighter IV'e sarılıyoruz. Hazirana kadar offline, online tüm modlarla oyunun tekrar altına üstüne getiriyoruz ve turnuva modu geldiğinde de pehlivanımıza o şampiyonluk kemerini takıyoruz! Gazı aldınız, şimdi marş marş!

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Capcom > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** www.streetfighter.com/us



SON KARAR

9.6

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

SFIV'ünüzün tükenmeye başladığını hissettiğiniz gün yapacak tek bir şeyiniz var.

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

PC PS2 PS3 Wii 360



REHBER

SUPER STREET FIGHTER 4'TE USTA OLMANIN PÜF NOKTALARI VE ZOR YOLLARI





Hakan'ı EN İYİ ŞEKİLDE KULLANALIM

Hakan uzaktan dövüşebilen bir karakter değil ama rakiple dip dibe dövüşmenizi gerektiren bir karakter de değil. Tam daire çevirerek yapmanız gereken Oil Dive ile rakibin üzerine atlayabilirsiniz. Eğer tuşa basılı tutarsanız Hakan biraz koşacak, bıraktığınızda da rakibe atlayacaktır ama bu hareketi yapmak son derece riskli. Oil Dive'ı rakip size atak yaptığı zaman, eğer HK+MK olarak yaparsanız güzel bir şans elde edersiniz.

Eğer Ken, Ryu, Sagat gibi fireball atan dövüşçülere karşı oynarsanız, fireball'un altında rakibe vurabileceğiniz Oil Slide hareketini unutmayın. Hareketin riski; eğer rakip korunursa orta halli kombo yedirebilirsiniz. Riski azaltmak için iki numara var burada. Birincisi Oil Slide'ı HP+MP ile yapar ve rakip korunursa Oil Rocket hareketini (tam daire) yine HP+MP ile yapıp rakibi yakalayabilirsiniz. İkincisiyse, Oil Slider'ı yem olarak kullanıp asıl amacınız olan Oil Coaster (Ultra) yedirtmek. HP ile Slide atın, bırakın rakip korunsun ve sonra çok hızlı, hatasız bir şekilde Oil Coaster yapabilirseniz, rakibi yüzde 80 yakalarsınız.

Diğer Ultra olan Oil Combination Hold ise yedirmesi en basit Ultra'lardan ve aslında Hakan'ın en güçlü yanı. Havadan gelen tüm (evet, tamamı, hepsi) hareketleri bu Ultra ile kesebiliyorsunuz. Rakip durmadan üstünüze zıplayan biriyse, işte size fırsat! Zıplamıyorsa zaten işinize gelir çünkü Hakan hava saldırılarında oldukça güçsüz. Bir hareketten sonra bunu yedirebilmeniz için de ekranın dibinde olmalısınız. Örnek için Trial'a mutlaka bakın.

Hakan'ın uzun komboları olmadığı için, ağır ve orta tekme/yumrukları normal şekilde de kullanarak maç kazanabilirsiniz. Özellikle HP atağı oldukça etkili. Eğer basit ve sabırlı dövüşüyorsanız, Oil Shower'ı HK ile sık sık yapmayı ihmal etmeyin. Hasar ve hız oranınız artacaktır. Hızlıyken özellikle yerden MP, sonrasında HP, Slide ve Rocket saldırıları, köşedeki rakibi terletecektir.

YENİ EKLENEN KARAKTERLERDEN kimi seçeyim?



Elbette çok yetenekli bir dövüş oyuncusuysanız bu sorunun cevabı "hepsi" olur ama yeni-orta durumdaki oyunculara söylemek istediğim birkaç şey var.

Uzak dövüş ve yakın dövüş arasında bir tercihiniz mutlaka vardır SF oyunlarında. Eğer yakın dövüş meraklısıysanız kesinlikle işe **Makoto** ile öğrenmeye bakın. Karatenin tüm inceliklerini uygulayabilen Makoto'nun yakın dövüşte ne yapacağı hiç belli olmuyor. Özellikle rakiple burun burunayken bir kapma hareketi olan ama vurmayan, size vurmanız için saniyenin üçte biri kadar bir süre tanıyan Karakusa hareketi çok işlevsel. Bir kere kapabilirseniz yarı enerji alabilirsiniz. Ayrıca ileri doğru fırlayan Hayate hareketinin de fake atabilmesi, kurnaz oyuncuları çok sevindirecektir. Tek eksiği hava saldırılarında yukarı doğru, anlık bir yumruk atabilmesi (Fukige). Eğer kaçırırsanız yandınız, ama yedirirseniz Dash'ları kullanarak en az üç hit daha vurabilirsiniz. Makoto'nun en büyük özelliği Focus'ları yedirtebilirseniz iki Ultra'sını da rahatlıkla yapabiliyor oluşunuz. Özellikle Seichusen Godanzuki, çantada keklik. Focus yedirme ustasıysanız Makoto ile zor durdurulacaksınız.



Eğer uzaktan dövüşmeyi seviyorsanız (Adon'u sevmiyorsanız) derhal **Cody**'yi seçin. Cody ilk kez bu kadar kullanışlı, hızlı ve tehlikeli bir dövüşçü olmuş. Criminal Upper ile önünde büyük bir tornado oluşturup kendisine alan açabiliyor. Ruffia Kick ile hem ileri doğru hem de rakibi havaya kaldıran güzel bir tekmesi var (bu tekmenin LK ile yapılanı da oldukça kullanışlı ve aklı karıştırıcı). Yerden taş alıp atabiliyorsunuz üç hızda. Eğer yedirirseniz, aynı Hadouken gibi kombolara açık hale geliyor rakip. Eğer bıçağı alabilirseniz, HP ataklarınız çok enerji alabiliyor. Rakip muhtemelen siz bıçağı atana kadar yaklaşmayacaktır. Üçüncü dereceden bir Focus yedirebilirseniz, ilk Ultra'sı olan Final Destruction'ı da Dash yapmadan yedirebiliyorsunuz, ki bu süper bir olay. Ama en güzeli, bu atakların hepsini Cancel ile bölüp, başka ataklarla kolayca birleştirebiliyor oluşunuz. Eğer rakip Ruffia Kick'i yerse ve siz de hızla Cancel + Dash yaparsanız, o rakip ölmüş demektir. Tek bir hatanın bedeli, Cody söz konusu olduğunda fazlasıyla ağır olabiliyor.

Eğer hızlı karakter istiyorsanız **Juri**'nin tekmeleri imdadınıza yetişecektir. Bu yeni kadın karakterin çok fazla etkili hareketi yok ama havadan ve yerden seri atakları, Cancel + Dash ile birleştiğinde çok enerji alıyor ama hep de aynı hareketleri yapmak sıkıyor bir yerden sonra açıkçası. **Ibuki** daha mantıklı bir seçim olabilir ama hava saldırılarında çok tehlikeli anlar yaşayabilirsiniz. Aynı şey **Dee Jey** ile de geçerli. Guile benzeri, ileri+geri/aşağı+yukarı hareket bazlı bu karakter az (öz) etkili hareketlere sahip. Biraz da alışması zor. **T.Hawk** da aynı şekilde ancak çok çok tecrübeli ellerde can yakabilecek hantallıkta bir karakter olduğu için onu sonraya bırakabilirsiniz.







RAKİBİ YANILTMA VE ONA HATA YAPTIRMA YÖNTEMLERİ *gıcıklık işte*

Belki çok iyi bir dövüşçü değilsiniz ama bu demek değil ki Ranking sıralamasında yükseklere çıkamazsınız. Önemli olan rakibin hata yapmasıysa, ona biraz yardımcı olmak elinizde!

Hafif tekme ve hafif yumruk tuşlarınızı mutlaka gamepad'e yerleştirin. LP-LK ile saldırırsanız, rakip bu hareketleri kesebileceğini düşünerek saldıracaktır ama apışacaktır da. Shoryuken'i, zamanlaması iyi olan bir yerden LP ile kesebildiğiniz aklınızda bulunsun. Animasyonun ne kadar şaşalı olduğu önemli değil SSFIV'te.

Bir süre aynı hareketi yapın ama sonra yapmayın. Havadan HK, yerden üç LP, sonra aval aval gidip rakibi kapmaya çalışın. Muhtemelen yemeyecektir ama olsun, bunu iki, üç kez yapın. İş dördüncüsüne gelince kapmak yerine ani bir komboyla saldırın. Benzerini Hadouken ile de yapabilirsiniz. Eğer karşılık alıyorsanız karşılıklı Hadouken'leşin uzun bir süre ve bir anda o ritmi bozun. Rakibin tüm algısını ve stand'ini bozacağınızdan gelsin kombolar, gitsin Super'ler.

Rakip yerdeyken dibine gidip Focus Attack yapın. Dikkat etmeniz gereken nokta, rakip ayağa kalktığında sizin FA'nızın yarım saniye önce bitmiş olması. Rakip iki şey yapacaktır. Ya gard alır ya da vuracağını düşünüp saldırır. Yapmanız gereken şeyse FA biter bitmez gard almak. Rakip saldırsa bile size işlemeyecek, boşa hamle yapacak ve size atak fırsatı verecektir. Aynı şeyi üç kereden sonra, bu sefer yarım saniye gecikme olmadan yaptığınızda, FA'yı yediğini görebilirsiniz (aynı *alıştırma metodu* burada da geçerli).

Yere asla düşmeyin. Recovery yöntemini mutlaka öğrenin; tam yere düşecekken takla atarak kalkın. Rakip böylece siz yerdeyken zaman kazanamamış olacak. Dibinize sokulamayacak. FA taktiğini size yapamayacak ve hasar almanıza rağmen sonraki atak şansı aslında sizde olacak. Eğer rakip de yere düşmüyorsa sizin gibi, yanına gidip size saldırmasını bekleyin, bol bol gard alın. Bu eforu ona anlamsız gelecek ve saçma hareketler yapabilecektir.



BUNLARI YAPIN

- Ne yakın, ne uzak dövüşebilen karakterlerden bir cacık olmaz. Ortada kalmış dövüşçüler yerine (Fei Long gibi) kendisini bir mesafeye adamış dövüşçülere zaman ayırın.
- İlla kombo yapmak zorunda değilsiniz. Sade tekme, yumrukla da çok iyi rakipleri devirebilirsiniz.
- Trial'da, o dövüşçünün en az 20 eğitimini yapabiliyor olun.
- SSFIV demek, Cancel+Dash demek. *MP+MK, iki ileri* artık elinizin refleksi olsun.
- Mutlaka ama mutlaka kapmaları kullanın (her fırsatta). Rakibin yere düşmesi, karşı taraf için büyük bir moral bozukluğu demek.
- Kesinlikle sabırlı olmayı bilin. Bırakın rakip size saldırsın. Saldıran tarafın ilk açığı verme olasılığı daha yüksek, ama Zangief'e ve Hakan'a dikkat bu durumlarda.
- SSFIV demek, ayrıca Focus Attack demek. Seviye 2 FA yedirebilmenizin en kolay yolu, havadan kafanıza atlayan rakibe bunu yapmak. İlk o vuracak ama sonra siz!
- SSFIV demek, üçüncü olarak "Counter Attack" demek. Hangi ataktan sonra hangi hareketi yedirebildiğinizi mutlaka öğrenin. Yoksa olmaz. Ryu'nun Shoryuken'inden (LP) sonra Ultra'sını gözü kapalı yapabilmelisiniz en azından.
- Eğer rakip sizden iyiyse, onunla alay edin. Taunt'ları kullanın, olduğunuz yerde LP tuşuna basın. Bu onu kızdırıp hata yapmasını sağlayabilir.





BUNLARI YAPMAYIN!!!

- Ranking modunda, bağlantısı "Kırmızı" olan hiçbir kullanıcıyla oynamayın. Yarım saniyelik lag bile maçı kaybettirir.
- Ken, Ryu, Sagat, Adon, Cody, Akuma, Seth gibi dövüşçülerin üzerine öylece atlamayın. Atlayacaksanız da, rakip yerdeyken (ince bir zamanlamayla) atlayın. MK genelde işe yarar.
- Boş yere HK ve HP kullanmayın. Çok açık verirsiniz. En çok MK ve MP kullanmaya bakın. Geri toplama süresi daha azdır.
- Boş yere Dash yapmayın. Elinizden kaçarsa da zıplamaya çalışın. Böylece karşı komboyu bozabilirsiniz veya yere geç düşersiniz.
- Sakın ola cimriliğe kalkışmayın. Güç barları dolunca EX olarak boşaltın. Rakip beklenti içerisine girmesin.
- Ultra hareketi eğer %99 yedirdiğinizden emin değilseniz asla yapmayın.
- Tüm karakterlerle usta olmaya çalışmayın. Dünyanın en iyi Street Fighter oyuncusu sayılan Daigo bile iki üç dövüşçüyle ancak usta kıvamında.
- Rakibinizin puanlarına bakarak onu küçümsemeyin. Oyuna yeni girmiş bir guruya denk gelmiş olabilirsiniz.

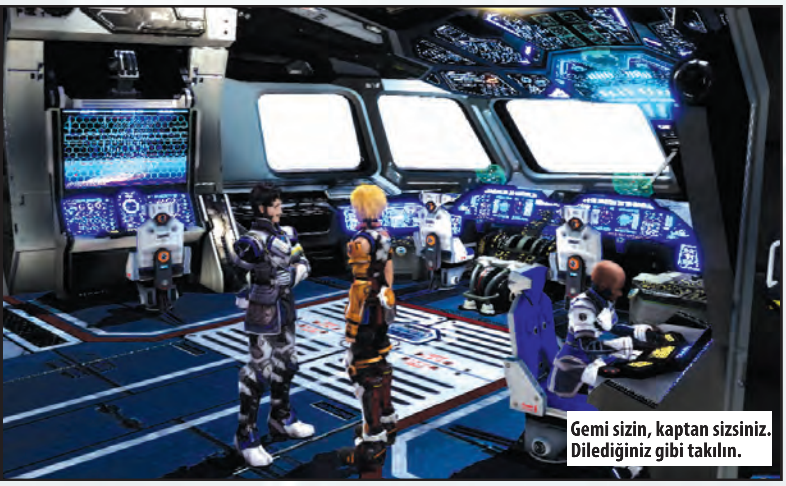


MEĞER EVREN DÜŞÜNDÜĞÜMÜZDEN DE RENKLİYMİŞ – FURKAN FARUK AKINCI

Star Ocean ilginç bir oyun. Hayır, ilginçliği oyun mekaniklerinden, senaryosundan ya da karakterlerinden kaynaklanmıyor. Asıl ilginç yanı sürekli ismini duyup asla bulaş(a)madığımız oyunlar sınıfına girmesi. Aranızdan kaç kişinin daha önce bir Star Ocean oynadığını merak ediyorum doğrusu. Sağda solda sürekli görürsünüz onu, ya hakkında bir iki satır bir şey karalanmış ya da yeni bölümünün fragmanı yayınlanmıştır ama ilginç şekilde, gözünüze ilişmesiyle ortadan kaybolması bir olur. Biliyorum ki Star Ocean'ın geçmiş sayılarda incelediğimiz Xbox 360 versiyonu da aynı makus talihin kurbanı olmuştu. Ama buraya kadar!

Gelin bu yazıda hem oyunun bu yeni sürümünü, hem de Star Ocean evrenini tanımaya çalışalım, ne dersiniz? ***(Yazının TRT bültenine dönüştüğü an -Serp.)*** Belki de ilginizi çekecek yeni bir seri keşfetmiş olursunuz. ***(Haydi o zaman, ne duruyoruz? -Serp.)***

Eğri oturup doğru konuşmak gerek, Star Ocean daha önce herhangi bir J-RYO'yu oynamış herhangi bir oyuncuya yeni hediyelerle gelmiyor. Aksine kollarının arasında son derece tanıdık paketler taşıyor; en azından savaş mekanikleri ve karakterler açısından. Fakat bu evrenin ilginç bir çekiciliği var. Sanırım sebebi de oyunu yapan ekibin Star Trek hayranı olması. Evet, Star Ocean ender bilimkurgu temalı J-RYO'lardan biri. Evrenin derinliklerinde yeni gezegenler keşfediyor, yeni ırklar tanıyor ve maceralara atılıyorsunuz. Ayrıca serinin karakter hikâyeleri yerine evrene odaklanmak gibi bir derdi var. Yani oyunun başrolünde, karakterlerden çok sahip olduğu kocaman evren yer alıyor.


Gemi sizin, kaptan sizsiniz. Dilediğiniz gibi takılın.

AÇILIN GÖKYÜZÜNE

Serinin bu son bölümü, öncelikle Xbox 360 için hazırlanmıştı. Hatırlarsanız biz de yaklaşık bir sene önce hakkında bir iki kelam etmiş ve özellikle hikâyesini beğenmiştik. Derken geçtiğimiz günlerde The Last Hope'un International sıfatını almış PS3 sürümü geldi. Oyunun Xbox ve PS3 sürümleri arasındaki en büyük fark paket büyüklüğü olsa gerek. Orijinal sürümünde 3 DVD halinde gelen oyun, bu kez -doğal olarak- tek bir Blu-ray disk üzerinde geliyor. Ayrıca bu sürümde yeni müzikler ve oyunu "International" yapan dil desteği var. Meraklıları elbette ki Japonca dublaj ve İngilizce altyazıyla oynayabilirler.

Oyun, 2064 yılında patlak veren Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra geçiyor. Gezegeni yöneten tek güç olan World Republic Federation (nasıl oluyorsa artık) ve hükümetin düşmanları arasında yaşanan sayısız çatışma dünyayı yıkımın eşiğine getirmiş ve kullanılan kitle imha silahları her yeri mahvetmiş. Durumun artık ideolojik bir tarafı kalmadığını anlayan taraflar ateşkes ilan etmek zorunda kalmışlar ve kafalarını savaştan kaldırdıkları anda dünya nüfusunun çok büyük bir kısmının ölmüş olduğunu fark etmişler. Bitki örtüsü büyük oranda çürümüş ve çoğu hayvan türü de yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmış. Geride kalan dünya nüfusu yeraltı şehirlerine çekilmiş. Yukarıda kalanlarsa birleşerek yeni bir güç oluşturmuşlar. Bu birlik dünya yaşamını tekrar ileriye götürmek adına bilimsel çalışmalar yapmak için bir örgüt kurmuş ve insanoğluna yaşayacak yeni bir yer bulma umuduyla çalışmalara başlamış. Öncelikle yeni bir takvim oluşturulmuş ve S.D (Spacedate) adı verilmiş. The Last Hope, S.D 10 yılında geçiyor ve biz de evrenin diğer ucuna yolculuk yapacak olan geminin kaptanını canlandırıyoruz. Görevimiz insanlara yaşayacak yeni bir ev bulmak. İşte Edge Maverick'in kokpitine adım atışımızın arkasındaki hikâye böyle bir şey.

Yıldızların Altında

Dünden bugüne Star Ocean evreninde neler olmuş, bakalım.

Star Ocean
İlk oyun 1996 yılında Nintendo Super Famicom (SNES) için çıkmış ve Japonya dışında asla dağıtılmamıştı. Meraklıları tarafından İngilizceye çevrilmiş bir versiyonu ROM üzerinden emule edilerek oynanabiliyordu. Derin oynanışı, bilimkurgu teması, eşya zanaatçılığıyla dikkat çekmişti. İlk oyunun zaman dönemi SD 346'ydı. Yani The Last Hope'tan 335 yıl sonrasını konu alıyordu.



Star Ocean: The Second Story
İlk oyundan iki yıl sonra, teknik olarak büyük bir sıçramayla PlayStation'a çıkan The Second Story, hareketli videolara ve üç boyutlu savaş alanlarına sahipti. İlk oyundan 20 yıl sonrasını ve tamamen farklı bir hikâyeyi anlatıyordu.



Star Ocean: Blue Sphere
Second Story'nin direkt devamı olan oyun, 2001 yılında GameBoy Color platformu için çıkmıştı. Serinin bu oyunu da resmi olarak asla Japonya dışına çıkamadı. Ev konsollarındaki orijinal haline sadık kalarak iki boyutlu bir hale bürünen oyun, The Second Story'den iki yıl sonrasını konu alıyor ve tüm eski karakterleri yeniden bir araya getiriyordu.



Star Ocean: Till the End of Time
Serinin "uzaktan tanıdık" olmaktan çıkıp oynanmaya başlamasını sağlayan bölümü budur. 2003 yılında PlayStation 2'ye çıkan oyun, tamamı üç boyutlu ve tamamen seslendirilmiş olan ilk Star Ocean'dı. SD 772 yılında geçiyor ve yine tamamen farklı bir hikâyeye odaklanıyordu.

* Star Ocean: First Departure ve Star Ocean: Second Evolution oyunları PSP için çıkmış birinci ve ikinci oyunların geliştirilmiş versiyonlarıdır.



ATLAS NEREDE?

The Last Hope'un savaş sistemi oldukça akıcı. Oyun dinamikleri konusunda son derece muhafazakâr ve geleneklerine bağlı olan Japonlar, bu oyunda ilginç bir şekilde gerçek zamanlı savaş sistemini tercih etmişler. Herhangi bir savaşa denk gelene kadar oyun standart bir ***Final Fantasy*** gibi akarken, bir düşmanla karşılaştığınız zaman tempo kazanıyor. Kontrol ettiğiniz karakterle, elinizde avucunuzda ne varsa düşmanlarınız üzerinde kullanıyorsunuz. Grubunuzdaki diğer karakterlerse sizin istediğiniz taktiklerle savaşıyor. Savaş sırasında dört karakterle savaşabiliyorsunuz (bir önceki oyun olan ***Till the End of Time***'da bu sayı üçtü). Dört karakterin ayrı ayrı bir rush barı bulunuyor ve bu barı kullanarak düşmanınızın saldırılarını kesen özel hareketler çıkarabiliyorsunuz. Aynı zamanda özel nesneler kullanma şansınız da var. Bir diğer dikkat çekici özellikse "kör nokta". Sizi hedef almaya çalışan düşmanlarınızın arkalarına dolanıp onlara kör noktalarından saldırabiliyorsunuz. Bu tip taktik esneklik sağlayan özellikler J-RYO'larda habis bir hal alan monotonluğu kırmak adına oldukça anlamlı olmuş. Savaşlara girmeden önce, yapay zekâ kontrolünde olacak karakterlerin ne şekilde savaşacağını ayarlama şansınız da var. Seri için yeni olan bir sistem sayesinde agresif, savunma ağırlıklı ya da sinsi bir şekilde dövüşebiliyor yol arkadaşlarınız. Seviye atladıkça yeni özel hareketler açılıyor ve kombolarla verdiğiniz hasar artıyor. Karakterlerin özel hareketlerini birbirine bağladığınız zaman tüm partiyle birlikte hem muhteşem görünen, hem de son derece etkili olan hareketler yapabiliyorsunuz. Kısacası savaşlar, aksiyon ve taktiğin dengeli bir harmanı olmuş.

BÜTÜNLEŞİN ONUNLA...

Son zamanlarda gelen J-RYO'lar işin rol yapma kısmından çok karakter geliştirmeye odaklanır oldular fakat The Last Hope size canlandırdığınız karakterin bir parçası olma ve onu yaşama şansı veriyor. Örneğin, geminizde mürettebatınızla konuşup tartışarak yeni eşyalar yaratabiliyorsunuz ya da onlarla özel diyaloglara girip saygılarını kazanmaya çalışabiliyorsunuz. Tüm bunlar birer mini-oyun mantığıyla ilerlese de oyunun genelinden çok da kopuk değil. Bütün bir senaryonun parçası olduğunuzu gayet belirgin bir şekilde hissediyor ve karakterinizle daha bir yakınlaşıyorsunuz. Siz bir gemi kaptanısınız ve son karar size ait. Hangi gezegene isterseniz oraya sürebilirsiniz.



Gerçekten okyanus, değil mi?

BİR DERDİM VAR Kİ!

Oynadığım uzun saatler boyunca The Last Hope'un sürükleyici senaryosundan çok keyif aldım. Karakterler çok güçlü işlenmemişti ama onları tanımak da hoşuma gitti. Gelgelelim öylesine ciddi bir sorunu var ki anında soğuyabilirsiniz bu tatlı oyundan. Yahu, 2 saatlik dövüş arasında bir sağlık yenilenmez mi, bir kayıt noktası olmaz mı? Galaksi değiştiriyoruz be annem! Biraz acısaydınız bize keşke! Kayıt noktalarının ve sağlık merkezlerinin arası o kadar uzak ki oturup iki gözünüz iki çeşme ağlayabilirsiniz. Çektiğim çileyi size anlatamam. Yaklaşık bir on senedir J-RYO'lara sarmış durumdayım ama insanı bu denli kasanına pek az denk geldim. Biliyorum, bu adamlar kendilerine ve bize acı çektirmekten keyif alıyor ancak bu da bildiğin mazohizm.

Star Ocean: The Last Hope International alıp güzelce oynanabilecek, son derece eğlenceli bir oyun. Ancak oyunun yarısından sonra biraz daha sabredip yeni gezegenlere açılmadan önce bolca savaşmanızı öneriyorum, yoksa fena ağlarsınız.



Ne iyi? Ne Kötü?

+ Kocaman, devasa bir oyun alanı
+ Keşfedilecek ve gezilecek tonla mekân
+ Sürükleyici hikâye
+ Güçlü rol yapma özellikleri
+ Eğlenceli ve derin savaş sistemi

- Kayıt ve sağlık noktalarının arası çok açık
- Ve bu yüzden oyun gereğinden fazla zor
- Kötü seslendirme



Düşmana göre taktik belirlemezseniz özellikle ilerleyen bölümlerde sinirleriniz bozulabilir.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat / 1 gün / 1 hafta / 1 ay / 1 yıl

Zaman zaman son derece sinir bozucu ve gereksiz yere zorlayıcı olsa da eğlenceli, geniş ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Hikâyesi de pek bir şeker.

8.1

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** J-RYO > **Yapım:** tri-Ace > **Türkiye dağıtıcısı:** Aral İthalat (180 TL) > **Yaş Sınırı:** +13 > **Web Sitesi:** na.square-enix.com/starocean/



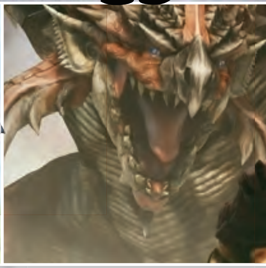
AVA GİDEN AVLANIR, HEM DE CANAVARLAR TARAFINDAN

-EMRE İNAL









Şehirleştikçe doğadan uzaklaşıyoruz, eksikliğini duyduğumuz doğal şeylerin açığını, parayla satın alabildiklerimizle kapatmaya çalışıyoruz. Ama bir türlü yetmiyor, aksine giderek büyüyor açlığımız. Ve daha çok tüketiyoruz biz de. Nasıl üretildiği hakkında fikrimiz olmayan ve biraz da bu yüzden asla bizi tatmin edemeyen bir ton şey tüketiyoruz. Halbuki üreten bilir; kendi ürettiğin şeyi kullanmanın, kendi ihtiyacına ve istediğine uygun şekilde bir şeyler üretmenin tadı başkadır. Yemek yapmak, bir marketten aldığın dondurulmuş gıdayı fırına atmak da olabilir ama işe kendi ektiğin domatesleri toplayarak başlamanın hissiyle kıyaslanabilir mi? Yüzyıllar boyu, insanın doğayla ilişkisinin kocaman bir parçası "toplamak" ve "avlamak" idi. Sadece biz biraz geç kaldık... Belki de kalmadık?


1


2

1- Jurassic Park'ta olmayı tercih bile edebilirsiniz bazı durumlarda.

2- Vay anasını... kaç kaç KAÇ!

Elbette yukarıda anlattığım doğal sürecin yerini tutmaz ama Monster Hunter Tri'de (MH) işte o "ilkel" denen zamanlarımıza ve fantastik bir dünyaya gidiyoruz: Avlıyoruz ve topluyoruz. İhtiyaçlarımızı satın almak yok. Giyimimizden, yiyeceğimizden, zehirli zehirsiz toplayabileceğimiz bitkilerden, yüzülecek derilerden, tutulabilecek balıklardan, ilerlenecek topraklara kadar her şeyden kendimiz sorumluyuz.

DOĞA DÜŞMAN OLABİLİR Mİ?

MH'yi MH yapan da bu zaten. Neredeyse hiçbir oyunda görmediğimiz bir "kahraman" tipiyle tanışıyoruz. Yarı çıplak şekilde dağlara tırmanmanın, saatlerce aynı zavallı kılıçla savaşmanın, uzun süredir bir şey yiyip içmemiş olmanın cezasını gözünü kırpmadan kesen bir doğaya karşı kahramanca hayatta kalmaya çalışıyoruz. Dağa tırmanacaksak sıkı giyinmek, kılıcımız köreldiyse onu bilemek, aç kaldıysak bir şeyler yiyip dinçleşmek zorunda olduğumuzu öğreniyoruz.





1- Oyun boyunca merkez görevini üstlenecek köyümüz. Yeterince göreceksiniz merak etmeyin.

2- Memopad sayesinde düşmanlarımızı çalışıp bilgilerini kaydetmemiz de önemli.



AV DİYORUZ AMA...

Av dediğime bakmayın, sonuçta oyun Duck Hunt değil, biz de ördek avlamıyoruz. Diğer oyunlarda canavar olarak tanımlayacağımız canlılar, burada bizim avlarımız. Ama onları diğer oyunlardaki akrabalarından farklı yapan şey, ekosistemlerinin çok güzel oturtulmuş olması. Sürü halinde irili ufaklı otlanan Aptonoth'lardan tutun da etobur, hızlı ve atılgan Jaggi'lere, her türün kendi özellikleri var. Oyunun asıl avı Lagiacrus ise genellikle su altında yaşayan ama karaya da çıkabilen büyük ve yalnız bir leviathan.

AVCININ SİLAH SEÇİMİ

Oyunda sınıf seçimi ya da deneyim puanı olmadığı için, her silahı her an kullanabiliyorsunuz, ürettiğiniz sürece. Her silahın kullanım şekli, alanı ve özellikleri diğerlerinden farklı.

Sword&Shield: Başlangıç silahlarımız. Fazla olmayan zarar kapasitesini, silahlarda bulunan elemental ya da zehir vb. ekstra özelliklerle kapatıyor. Yanındaki kalkan da sadece savunma için değil; avınızı bu kalkanla bayıltabiliyorsunuz.

GreatSword: Başlangıçta evimizden alabileceğimiz bu büyük kılıç hakkında söyleyebileceğim tek şey, gerçekten büyük olduğu. Şaka değil, bu tarz kılıçları kullanırken hem yürümek hem de saldırmak için müthiş bir efor sarf ediyorsunuz. Şarj özelliği sayesinde oyundaki en büyük zararları veriyor. Kılıcın yan tarafını kalkan olarak da kullanıyor karakterimiz.

Lance: Mızrak da yanında ismi geçmese de büyükçe bir kalkanla birlikte geliyor. Çok sağlam savunma özelliği yanında, zarar derecesi de gayet yüksek. Saldırı için biraz daha noktalama yapmanız gerekse de, avınızla araya koyabildiğiniz mesafe sayesinde buna değer. Şarj edilebildiğini de unutmamak lazım.

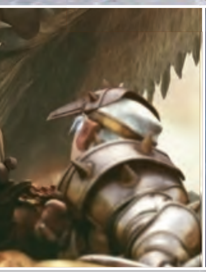
Hammer: En sıkı saf zararı veren çekiç, buna karşılık savunma işinde en zayıf silah. Birden fazla şarj edilebilmesi ve kesmek yerine vurmaya ayarlı olması sebebiyle avlarınızı bayıltmak için birebir.

SwitchAxe: Oyundaki en ilginç silah kategorisi. 2 yıldızlı görevler sırasında açacağınız bu baltayı savurdukça o da sizi savuracak ama yine de diğer büyük silahlarımız kadar ağır değil. Silahın ilginçliği, kendine ait enerji barından harcayarak, bir süreliğine kılıç moduna geçebilmesinde yatıyor. 2 modda da saldırıları birbirine bağlamanız ve hiç kesmemeniz bu silahın asıl gücünü ortaya çıkarıyor. Etkili kullanmak için bol bol pratik şart.

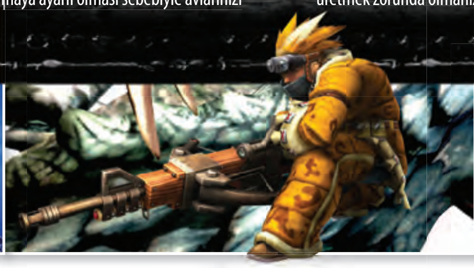
LongSword: 3 yıldızlı görevler sırasında açılacak bu silah da savunma yerine saldırıyı tercih edenler için. Hızlı ve akıcı saldırıları sayesinde defansın eksikliğini hissetmeyeceksiniz. Ağır olmaması da müthiş bir artısı. Aynı zamanda kendine ait ruh barını yeterince doldurabilirseniz, "ruh saldırısı" denen ardı ardına saldırılar bütününü yapabiliyorsunuz.

Bowgun: Oyunun tek menzilli silahı. Stock, Flame ve Barrel ismindeki 3 parçadan oluşan bu silahlar, yapılarına göre Hafif, Orta, Ağır kategorisine ayrılıyor. Ağır olanlar savunma imkânı da sunarken, hafif olanlar sizi daha az yoruyor. Bowgun kullanırken dikkat etmeniz gereken bir detay da cephanenizi de üretmek zorunda olmanız.









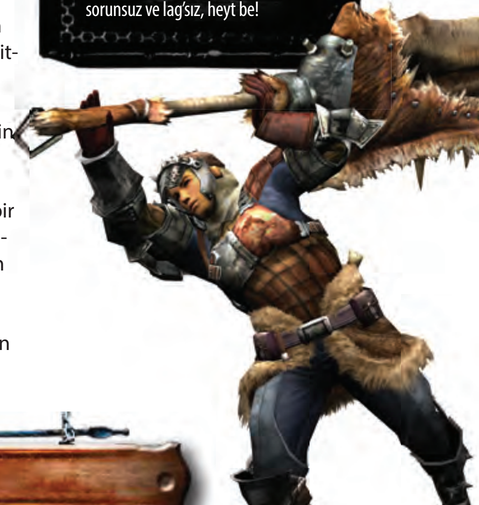
FRIEND CODE'DAN KURTULDUK!

Takdir ediyorum seni Capcom! Nintendo DS çıktığından beri her oyun için ayrı Friend Code ezberleyip takas etme derdinden kurtardın bizleri! Yanılmıyorsam ilk kez bir oyunda Friend Code yerine sunucu sistemi var. İster tanıdıklarımızla, ister gözümüze kestirdiklerimizle giriyoruz aynı şehre, atılıyoruz maceralara. Üstelik sorunsuz ve lag'sız, heyt be!

BAŞIBOŞ BİR AVCI GİBİ GÖRÜNSENİZ DE BAĞLI OLDUĞUNUZ BİR LONCA VE ONDAN ALDIĞINIZ GÖREVLERİNİZ VAR

Her bir detaya dikkat etme mecburiyeti karmaşık ve ürkütücü mü geldi? Doğru yoldasınız. Çünkü çıkabilecek tüm sorunları nasıl gidereceğinizi, hazırlığınızı nasıl yapacağınızı önceden düşünmelisiniz. Ve bu, çantanıza her türden ilaç doldurarak çözülebilecek kadar ufak bir mesele değil. Çünkü böyle yaparak gereksiz yük taşımaktan fazlasını elde edemiyorsunuz (denedim, biliyorum). Asıl yapmanız gereken, düşmanı ve doğayı iyi tanımak. Avınızın nasıl saldırılar kullanacağı, neresinden daha fazla zarar aldığı, savaşacağınız alanın nasıl olduğu, buradan hangi materyalleri toplayabileceğiniz… Bunların hepsi ava çıktıkça size kendini gösteren detaylar. İlk maceranızdan eve eliniz boş döneceksiniz belki ama zaman geçtikçe topladığınız eşyalardan hangisini çantanızda tutup hangisini atacağınızı, neyi avlayıp neyi kendi haline bırakacağınızı öğreneceksiniz. Ve muhtemelen dönüp güleceksiniz geçmişe.

Avcının hayatı tam olarak böyle bir şey işte. Başıboş dolanıyor gibi gözükseniz de aslında bağlı olduğunuz bir lonca var. Size avlamanız gereken canlılar hakkında bilgi gönderiyor, karşılığında ödül verdiği de oluyor. Hikâyemiz de böyle başlıyor zaten. Lonca tarafından Lagiacrus adında bir yaratığı avlamak üzere bir köye gönderiliyoruz ve gidince görüyoruz ki burası yardıma, gelişmeye muhtaç bir köy. "Peki öyleyse" deyip kolları sıvıyoruz, yöre için çalışan bir avcı oluyoruz.
Yapabileceklerimiz çok çeşitli olduğu gibi bir o kadar da tanıdık. Yani yaratık avlamak, bitki ya da maden toplamak, belli bir bölgeye keşfe gitmek, çiftliğin bakımıyla ilgilenmek gibi rutin işler aslında bize bir sürü oyunda verilen görevlerden. MH'nin farkı, bunların tümünü tek oyunda toplamış olması. Fakat zamanla içinde bulunduğunuz bölge öyle bir "avcunuzun içi" haline geliyor, o kadar iyi biliyorsunuz ki neyi nereden toplayacağınızı, neyi nerede avlayacağınızı, keşif duygusu yitmeye başlıyor. Bu da oyunun heyecanının kaybolmasına neden oluyor. Hele ki görevler tekrar etmeye başladı-





Avdan eve dönerken, köyünüzün sizi karşılamasının verdiği rahatlık gibi yok.



CHA-CHA!

Oyun sırasında yanımıza yardımcı olarak gelen gizemli yaratığın ismi Cha-cha. Gelişebilen ve verdiğimiz komutlara göre hareket eden bu arkadaş için yapabileceğiniz en güzel şeyse farklı özelliklerini açan maskelerini bulmak. Emin olun, güçlü saldırılarını kullanarak size olan minnet borcunu fazlasıyla ödeyecek.

ğında (maalesef bu kaçınılmaz) ava çıkmak istemiyorsunuz. Bu oyuna asıl gereken rastgele üretilecek av alanlarıydı, eşyaların belli alanların rastgele bölgelerinde çıkmasıydı, alanların hakikaten büyük ve açık uçlu olmasıydı...

NE AVCILAR GÖRDÜM, HEPSİ AYNIYDI

Fakat güzel haber şu ki, oyun bundan ibaret değil. Örneğin seviye atlama sisteminden bahsedeyim: Oyunda ne bir level, ne de bir experience var. Siz bildikleriniz ve topladıklarınız kadar avcısınız sadece. Seviyenizi üzerinizdekiler, silahlarınız ve hatta yanınıza aldığınız eşyalar belirliyor. Bunların verdiği ekstra özellikler oyunda o anki konumunuzu belirliyor. Açıkça söylemek gerekirse, ben oyunlarda "experience ile gelişim ve bununla birlikte açılan yeni özellikler" yapısını seven ve arayan bir insanım ama MH'de bunların eksikliği gözüme hiç ama hiç batmadı.

Bunun bir nedeni, karşımıza çıkan avlarımızın da bizimle aynı durumda olması. Yani avınızın ne bir sağlık barı, ne de bir seviyesi var. Enerjisinin azaldığını vahşi doğa bize kendisi söylüyor. Kimisi ölmek üzereyken can havliyle son bir kez saldırıyor, kimisi de kuyruğunu bacaklarının arasına kıstırıp mağarasına kaçıyor. İşte bu da bahsettiğim, avınız hakkında gözlem yaparak bilgi sahibi olacağınız detaylardan biri MH dünyasında.

BÜYÜK BALIK KÜÇÜK AVCIYI YUTAR

Diyorsanız ki köy benim için fazla dar bir alan, öyleyse şehre yönlendirelim sizi. Köyün aksine şehirde sizin dışınızda da avcılar var ve onlar da sizinle aynı görevlere çıkabiliyor. Bildiniz, MH'nin online modu bu. Sunucu mantığı ile çalışan bu sistemde her bir sunucu 100 kişilik alt sunuculara, bu alt sunucular da 4'er kişilik şehirlere ayrılıyor. Şehirdeki görevler oyuncu sayısıyla orantılı olarak daha zorlu, aynı şekilde ödülleri de daha nitelikli. Bu noktada oyunu bir DVO'ya benzettim; yani item kasıyor, güçleniyor, daha güçlüyü kesmeye çalışıyoruz. Bunun için bir parti oluşturmaya ve takım oyunu yapmaya çalışıyoruz.

Takım oyunu demişken, offline kalmak isteyenler için tek Wii üzerinden iki arkadaşın oynayabileceği bir Arena modu da var oyunun. Ve takım oyunu yapma şansını bu modda daha çok buluyorsunuz. Zira birlikte oynarken en büyük gereklilik, sıkı bir iletişim ve karşındakini hızla anlayabilmek ama online oynarken iletişim en büyük derdimiz oluyor. Sorunu hafifletmek için kullanabileceğiniz iki çözümden biri WiiSpeak ama çoğu oyunda kullanılmadığı için pek işinize gelmeyebilir. Diğer yolsa USB klavye desteği ki çoğunuz bu çözümü daha çok sevecek. Zira USB klavye kullanmanın mesajlarınızı yazılı iletmekten başka önemli bir artısı daha var... Wiimote&Nunchuk ikilisi için çok güzel hazırlanmış olsalar da kontrollerin çığırından çıktığı anlar yaşanıyor Monster Hunter Tri'de. Eh, bu kadar aktif bir oyunda tuşların yetmemesi çok doğal (bu yüzden yanında Classic Controller Pro ile paket halinde de satılıyor oyun). İşte USB klavye bu sorunu da çözüyor. Yeter ki Wii ile uyumlu güzel bir tane bulun.

En son ne zaman ava çıkmıştınız? Gazete rulosuyla sinek avıydı değil mi? Monster Hunter Tri'nin dünyasıyla, oyun tarzıyla, kendi yaşam stillerine sahip yaratıklarıyla tanışmak için bu bile yeterli bir sebep. Hele de online oynamaya başlarsanız uzun süre bu dünyaya takılıp kalabilirsiniz.

ÖDÜL AVI!

Nintendo Türkiye'deki dostlarımızın Oyungezer okurlarına bir sürprizi var. Aşağıdaki üç soruyu doğru olarak yanıtlayın ve yanıtlarınızı 18 Mayıs akşamına kadar emre@oyungezer.com.tr adresine postalayın. Zira elimizde Monster Hunter Tri'nin sizlere dağıtılmak üzere bekleyen 5 adet tişörtü, 5 adet çantası ve 1 tane de oyunu var! "Rasgele" diyor ve sorularımıza geçiyoruz:

1. Monster Hunter Tri, Japonya'da ne zaman piyasaya çıktı?
2. Monster Hunter'ın devasa online versiyonunun ismi nedir?
3. Monster Hunter Tri, yanında hangi ürünle satılıyor?









Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yapabileceğiniz, avlayabileceğiniz, toplayabileceğiniz birbirinden farklı şeyler
+ Güzel bir hayal gücüyle yaratılmış canlı tasarımları
+ Devasa online'lar seviyesinde bir çoklu oyuncu sistemi
- Geniş içeriği yüzünden herkese göre değil
- Online oynarken iletişim problem yaratabilir
- Wiimote ile kontrol biraz sınırlı

> **Tür:** Macera / RYO > **Yapım:** Capcom > **Türkiye dağıtıcısı:** Nintendo / Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Web Sitesi:** www.capcom.com/monster

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Başarı elde etmek için var gücümle saatlerinizi vermeye hazır mısınız? Ava hoş geldiniz.

8.7

PC PS2 PS3 Wii 360



RED STEEL 2

SAMURAYIN ELİNDE KILICI, KESEMEZ AH KESEMEZ -MERT HAKKI BİNGÖL

Birinci oyunu hatırlayanlarınızdan çok rica ediyorum, o imajı zihninizden söküp atın. Bunu benim için değil, ikinci oyunun iyi olması için gerçekten çok emek harcadığı belli olan Ubisoft için yapın. Ubisoft neden başarısız bir oyunun ismini aslında ilkiyle hiç ilgisi olmayan yeni bir oyunda kullanmak ister anlayabilmiş değilim ama yazının devamını sanki bir devam oyunu değil de yeni isimde farklı bir oyun çıkmış gibi okuyun lütfen.

Red Steel 2, Nintendo'nun Wii Motion Plus (MP) eklentisini kullanan ilk geniş çaplı oyun diyebiliriz. Bundan önceki MP oyunları ufak tefek ve basit oyunlarken Red Steel 2 ile Ubisoft çok radikal bir karar alarak oyunu "MP özel" olarak tasarlamayı uygun görmüş. Evet, bu demek oluyor ki kumandanıza birleştirebileceğiniz bir MP eklentiniz yoksa Red Steel 2 çalışmıyor. Neyse ki Ubisoft, "her Wii sahibinde MP bulunmayabilir" diye düşünerek oyunu hem tek başına hem de isteyene MP ile paket halinde satmaya karar vermiş, iyi de yapmış.

Red Steel 2'nin MP "gerektirmesinin" sebebi oyundaki tüm kumanda sisteminin ağırlıklı olarak vücut hareketlerimize göre tasarlanmış olması. Bu arada, öyle bir şey olmaz gerçi, bu bir oyun dergisi sonuçta ama hâlâ duymamış olan varsa: Wii Motion Plus dediğimiz zımbırtı, Wii kumandasının altındaki genişleme yuvasına takılıyor (analog kolu taktığımız yuva) ve kumandanın hareket algılama kabiliyetini artırmaya yarayan oldukça faideli, eğlenceli, cevval bir eklenti. Örnekleyeyim: MP'siz bir kumanda "sanırım oyuncu kumandayı sağa savurur gibi yaptı, o zaman ben bunu oyuncu sanki kumandayı sağa fırlatmış gibi algılayayım" derken, MP "oyuncu kumandayı sağa doğru 10-15 cm kadar kaydırdı, bunu yaparken de bileğini sola doğru 30-40 derece kadar büktü" ayrımını yapabiliyor. "E peki, madem bu şey kumandanın hareket algılama kabiliyetini geliştiriyor, neden neredeyse tüm konsepti hareket algılama üzerine kurulu olan, tüm reklamları bunun üzerine yapılan bir konsol daha baştan, eklentiye gerek duymadan bu şekilde piyasaya sürülmedi?" diye sordunuz ya şimdi, sormayın. Ama bilin ki, bence de cevabı çok basit.

KUMANDAYI SALLASAN NİNCAYA ÇARPIYOR

Evet, bu uzun Wii Motion Plus arasından sonra Red Steel 2'nin kumanda sistemine devam edelim. Oyunun ana kumanda sisteminin hareket algılama üzerine kurulu olduğunu söylemiştik. Bu noktada Ubisoft'un oldukça iyi bir iş çıkardığını söylemek ve hakkını teslim etmek gerekir. Kumandanın en ufak hareketi bile algılanıp oyuna yansıtılabiliyor. Örneğin elinizdeki kılıcı sağ üst çapraza kaldırıp sol alt çapraza savurarak karşınızdaki rakibi kusursuz bir şekilde, tam düşündüğünüz gibi, sağ üstten sol alta kestane gibi çizebiliyorsunuz. Üstelik bunu yaparken kumandayı ne kadar sert savurduğunuza bağlı olarak da yaptığınız hareketin vereceği hasar artıp azalabiliyor. Benim asıl sevdiğimse, çok kızdığınız birine kılıcınızı sert bir şekilde geçirmek istediğinizde, kumandayı ta omzunuzun üstüne kadar kaldırıp sonra da hızlıca öne doğru savurarak, yani gerçek hayatta hızlıca bir şeye vurmak istediğinizde yaptığınız hareketin aynısını yaparak, rakibinize ciddi hasarlar verebilmek oldu. Bu tür sezgisel kumanda hareketleri Wii'de benim görmek için yanıp tutuştuğum ama Wii Motion Plus gibi bir güzelliğin eksikliği nedeniyle senelerdir maalesef bir türlü nasip olmamış bir özellikti. Red Steel 2'de bu tür bir kumanda sistemini görmek beni bu yüzden çok heyecanlandırdı.
Sezgisel kumanda hareketlerinin bir avantajı da oyuncuya oyundaki hareketlerin öğretilmesi için zaman harcanmasına gerek kalmamasıdır. Hatta birçok durumda kumanda eğitimi pas geçilerek oyuncunun kumanda sistemini kendi başına bulması bile sağlanabilir. Böylece hem oyun başlar başlamaz mevzuya dalınmış olur, hem de oyuncu daha ilk dakikadan itibaren bir şeyleri keşfetmenin tadını almaya başlar. Red Steel 2'deki kumanda sistemi bu anlattığım modele çok yakın olmasına rağmen oyunun maalesef çooook uzun bir kumanda eğitimi süreci var. Neredeyse saatlerce "Sensei'nin yanına git, sana yeni hareket öğretsin; duvardaki görevlerden birini al (2 dk önce duvarda öyle bir görev yoktur, yeni gelir ne hikmetse); bu görev o



İlk oyunda yapamadığımız için içimizde kalan hareketlerden biri.



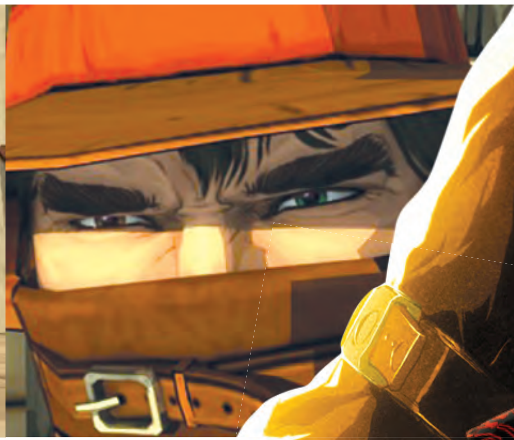
"Sayın yolcularımız, son istasyona ulaşmış bulunuyoruz. Trende unuttuğunuz eşyalarınız için merkez istasyonumuza başvurmanız..."

yeni öğrendiğin hareketi uygulamak üzerine kurulu olsun; kır, parçala, görevi bitir geri gel; Sensei sana yeni bir şeyler anlatsın; duvardaki görev çizelgesinden yeni görev al..." şeklinde ilerliyoruz. Aslında "ilerliyoruz" demek pek doğru olmaz, daha çok "döngüye giriyoruz" diyebiliriz bu durum için. Buna bir de mekânların birbirleriyle olan aşırı benzerliği eklenince oyun gerçekten sıkmaya başlıyor. Yani Wii'nin basit kumanda sistemi yerine karmaşık hareket+tuş

Atkı bol gelince kemer taktım. Evet, dümdüz bir insanım.



Esas oğlan mekâna sırtını döner, rüzgâr eteklerini savurmaktadır.





kombinasyonları gelince, bir de bunları öğretmek için oyuncuyu uzunca bir eğitime sokunca maalesef oyun daha başlamadan sıkmaya başlıyor.

DARACIK DARACIK SOKAKLAR

Mekânların fazlasıyla benzer olması evet, zamanla sıkıyor ama bu noktada Ubisoft'un yarattığı mekân konseptinin çok orijinal olduğunu söyleyip hakkını vermemiz gerekir. Toz toprak içindeki "sarı" ve dar yollarla ve bu yolların etrafında sağlı sollu dizilen ahşap binalarla ortama harika bir vahşi batı havası veriyor. Bir yandan da binaların Japon stilinde olması, ortamda samurayların, ninjaların cirit atması da Uzakdoğu hissini de gayet güçlü yaşatıyor. Vahşi batı - Uzakdoğu zıtlığına bir de dev metal mekanik kapılar, şifre kartları vs gibi teknolojik öğeler de eklenince oyun tarih ve mekân anlamında tam bir curcuna haline gelmiş. Curcuna sözünü iyi anlamda kullandığımı belirtmek isterim, bu karışımın sonucunda oldukça lezzetli bir çorba çıkmış ortaya. Ama olay bu mekânların kullanımına geldiğinde maalesef yine bir tekdüzelik göze çarpıyor. Hepsi birbirinin aynısıymış gibi hissedilen dar sokaklar ve sağlı sollu binalar arasında koşuşturan ninjalar ve samuraylardan ibaret bütün sahne. Tabii durumu, biraz da kasıtlı olarak basitleştiriyorum ama oyunu her oynayıp bırakışınızda geriye dönüp şöyle bir düşününce aklınıza neredeyse sadece bunlar geliyorsa ortada bir tasarım hatası var demektir. O yüzden Ubisoft'un çok orijinal bir konsepti bölüm tasarımlarının yetersizliği nedeniyle maalesef hakkıyla kullanamadığını söyleyebiliriz.

Red Steel 2'nin bir diğer orijinalliği de grafiklerinden geliyor. Oyundaki çizimlerin kenarlarında kalın çizgiler bulunması ve bu çizgilerin içinin renkli cel-shade grafiklerle doldurulması oyuna bir çizgi roman havası katmış. Az önce anlattığım absürd dünyayı da göz önüne alırsak bu tarz bir grafiğin oyuna cuk oturduğunu söyleyebiliriz. Wii'nin teknik anlamdaki limitleri de düşünüldüğünde yine Red Steel 2'nin grafiklerinin doğru seçim olduğu aşikâr. Cel-shade grafiklere sahip olması, oyunun "basit" göründüğü anlamına gelmiyor yalnız. Red Steel 2 hem teknik hem de sanatsal anlamda çok başarılı görsellere sahip. Üzerinde gerçekten emek harcandığı çok belli.

Sonuç olarak Red Steel 2'yi, tüm tasarım hatalarına rağmen Wii Motion Plus kullanan ilk büyük oyun olması, kılıç ve ateşli silah ikilisini beraber kullanması, etkileyici ve "yağ gibi akan", neredeyse kusursuz grafiklere sahip olması gibi nedenlerle Wii sahipleri için olmazsa olmaz bir oyun olarak görüyorum. Eğer sabırlı bir insansanız ve kumandanın kullanımı ile ilgili bazı sorunları göz ardı edebilirseniz Red Steel 2 size yepyeni bir dünya vaat ediyor.



Gelme, karate biliyorum.



> **Tür:** FPS > **Yapım:** Ubisoft > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 16+
> **Web Sitesi:** www.redsteelgame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Bana hem samuray hem kovboy olduğunuz kaç oyun söyleyebilirsiniz?

7.5

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

Ne iyi? Ne Kötü?

+ Wii Motion Plus tecrübesi
+ Harika grafikler
+ Orijinal konsept

- Kendini tekrar eden bölümler
- Uzun kumanda eğitimi
- Motion Plus'a rağmen tekleyen kontroller



Dante's Inferno

BU CEHENNEM HEPİMİZİN! -CAN ARABACI

Hakkını vermek lazım, az sonra incelemesini okuyacağınız oyun, adının hakkını tahmin edebileceğinizden fazla veriyor. Cehennem, avcumun içindeki konsoldan çıkıp resmen canlı canlı yaktı beni oynamaya çalıştığım süre içerisinde. Üstelik ben maalesef Dante kadar şanslı da değildim. **Limbo**'nun başıboş gezen sakinleriyle boğuşmayı Dante's Inferno oynamaya tercih ederdim.

Biliyorum, biraz sert bir giriş oldu. Ancak adına kanıp da büyük bir **şehvet**le oyuna girişmeye kalkacak olanlarınız varsa diye uyarımı baştan yapmış olmak istedim. Hele ki *İlahi Komedya*'yı okuyup etkilenenlerdenseniz, daha bile şiddetle uzak durmanızı tavsiye ediyorum. Çünkü emin olun ki Dante's Inferno, **obur** oyun firmalarının **açgözlülük**le cebinizden daha çok para koparmak için yaptığı başka bir başarısız hamleden ibaret.

İLAHİ KOMEDYA, SEN ADAMI ÖLDÜRÜRSÜN

Oyun daha ilk dakikalarından itibaren sağlı sollu tokatlamaya başlıyor beklentilerinizi. Haçlı Seferleri'nin tek kişilik ordusu Dante, önündeki düşmanları silip süpürürken şüphelenmiştim "ya vuruş hissi yok sanki" diye. Keşke olmayan tek şey vuruş hissi olsaydı... Çok geçmeden fark ettim ki mantıklı bir hikâye de yoktu ortada. Az önce orduları silip süpüren Dante sırtına yediği ufacık bir bıçak darbesiyle ölüm döşeğine gelince "yok artık daha neler!" dedim. Buna da belki bir noktaya kadar katlanabilirdim, ancak sonraki sahneyle maalesef kayışlar koptu. Ta-da! Sırtımıza yediğimiz bıçağın sonucu olarak ilk boss'umuz karşımızda; Azrail! Azrail'i dövdükçe "yapma etme abi, öldürme beni, ne istersen yaparım bak, valla!" diye yalvarmasıyla oyunun bileti nihai olarak kesildi. Az önce sırtına ufacık bir bıçak yediği için ölmek üzere olan Dante, beş dakika geçmeden koskoca Azrail'i yalvartıyor... Sizi bilmem ama ben yemedim bu numarayı.

Yine de oyunu inceleme görevini aldık bir kere ya, **öfke**mi kontrol altına alıp devam ettim oynamaya. Azrail'i öldürüp tırpanını yağmaladıktan sonra (oha!) sakin sakin evine döndü Dante. Bu noktada sevdiceği Beatrice'in öldürülüp ruhunun da Lucifer tarafından alıkoyulduğunu görünce de "Cehennemi dar edicem size!" çığlıklarıyla Cehennem'in katları arasındaki yolculuğu başlamış oldu. Kısacası oyunun güya esinlendiği *İlahi Komedya* ile arasındaki tek bağlantı ana karakterin adının Dante olması ve cehenneme bir yolculuk yapmaları. Ha, bir de araya Virgil'i sıkıştırıp her katta şiirlerden alıntılar okutmuşlar "bakın ne de güzel esinlendik" havası yaratmak için. Düpedüz **kâfirlik** bu yaptıkları.

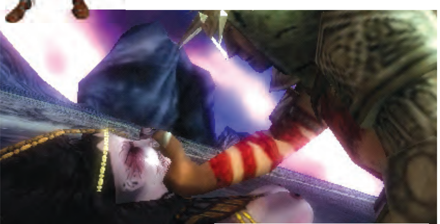
Aslında doğru yapılsaydı güzel bir oyun olabilirdi Dante's Inferno. Mesela Cehennem'in katları arasında yolculuk ederken tarihte yer etmiş bazı "meşhur" kişilerle karşılaşacaksınız. İşledikleri günahı öğrendikten sonra bu kişileri *cezalandırmak* ya da *aklamak* bizim elimizde. Cezalandırdığınız kişiler Unholy sekmesi altında bulunan güçlerinizi geliştirip genellikle tırpanınızın saldırılarını güçlendirirken, akladığınız kişiler Holy sekmesi altında Holy Cross'unuzun gücünü artırıyor çoğunlukla. Bu da verdiğiniz kararlara göre oyun stilinizin değişebileceği anlamına geliyor. Güya... Normalde oyunlarda kötü karakter oynatırken bile içi cız eden biri olarak önüme çıkan her ruhu cezalandırırken zerre tereddüt etmedim şahsen. Bu noktada bir potansiyel yakalamışsınız, bari onu adam gibi yapsaydınız! Kendimi öğrencisinin velisine "çok akıllı, çalışsa yapar ama çalışmıyor" diyen öğretmen gibi hissediyorum bu oyun yüzünden.



"ABANDON ALL HOPE, YE WHO PLAY THIS!"

Olmamış EA Redwood Shores. *God of War* süper tuttu, onu taklit edelim demişsiniz ama *God of War*'da Kratos her oyunla Olympos Dağı'nda daha yükseklere tırmanırken siz tek oyunla cehennemin en dibini boylamayı başardınız doğrusu (devam oyunun adı EA's Inferno olursa şaşırmam). Biliyorum, incelemeden çok Oyunezer gibi bir yazı oldu ama oynarken PSP'mi **vahşice** parçalama dürtüsünü tetikleyen bir oyundu Dante's Inferno. Siz gelin benim sözüme kulak verin ve hem bu oyundan, hem de animasyon filminden uzak durun. Sonra kendinizi **dolandırılmış** ve **ihanete uğramış** hissederseniz karışmam bak, uyardım sizi...





"Çıkart o anahtarı ağzından Necla! Yutma sakın! YUTMA DEDİM!"



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Sekizinci ölümcül günah gibi bir oyun.

5.3

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** EA Redwood Shores > **Türkiye Dağıtıcısı:** Arak İthalat (119 TL) > **Yaş Sınırı:** 17+ > **Web Sitesi:** www.dantesinferno.com



ALTINKALP, GÜMÜŞRUH VE KIRMIZIPOKETOP - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bunu özlemişim... Bilmiyorum yazıyı böyle bir cümleyle açmak ne derece mantıklı ama söylemeden edemeyeceğim: Girdiğim her yeni bölgede ilk önce uzun çimlerin arasında merakla dolaşmayı, karşıma çıkan Pokémonlara bakıp "Aha! Bu ne lan?" benzeri efektler saçmayı ve en son Gym'in liderinin türünü düşünüp "Onix'i geliştirelim o zaman abi" taktiklerini kurmayı bayağı bir özlemişim.

Madem yazıyı böyle kişisel bir itirafla başlattık, aynı frekanstan bir iç dökmeyle devam edelim: Ben *dedi yazar, bakışlarını okurundan itinayla kaçırarak* Pokémon oyunlarının biri dışında hepsini hatim ettim, sonuna geldim, içindeki tüm Pokémonları gördüm. Elimden kaçan tek oyun ise ikinci nesil Pokémonlardı... Yani Pokémon Gold, Pokémon Silver ve Pokémon Crystal. Onları da oynamıştım ama hayal meyal, bölük pörçük hatırlıyordum hepsini, Goldenrod radyo kulesini, rakibimizin Elm'in laboratuarını röntgenleyişini getirebiliyordum gözümün önüne ama bir türlü Gold'un, Silver'ın hissiyatlarını hatırlayamıyordum. Bu yüzden benim için HeartGold ve SoulSilver duyurulması çok büyük bir olaydı. Adeta Game Freak'in gönlü benim bir Pokémon neslini ıskalamama el vermemiş, Satoshi "çabuk Yiğit için bir adet Gold remake'i yapın" demişti. Seni duydum Satoshi... Hem de çok iyi duydum. Bu inceleme sana da gidiyor çılgın adam!



HER POKEMON POKETOPU TADACAKTIR

Ama tabii bu incelemenin kime gittiğinden çok nereye gittiği önemli. Zira HeartGold ve Soulsilver zaman hırsızı, bağımlılık yapıcı, harika, oha mükemmel, bu ne lan bırakamıyorum gibi tabirlerle tasviri yapılabilecek oyunlar olsa da eninde sonunda ikisi de yeniden yapım. Yani orijinal bir materyal içermiyorlar, yapılmış bir şeyin güncellenmesinden ibaret her şey. Ama bu konuda bir hayli başarılılar. Gold ve Silver'ın özündeki çoğu şeyi mükemmel bir şekilde koruyup bunu Platinum neslinde karşılaştığımız özelliklerle birleştirmişler. Bu söylediğim hem grafikler, hem oynanış hem de kozmetik açısından geçerli. Örneğin artık menümüzü görmek için X tuşuna basmak zorunda değiliz, kendisi devamlı alt ekranda bizim ona dokunmak suretiyle kumanda etmemizi beliyor. Benzer bir şekilde Sprint ve etkileşim düğmeleri da alt ekranda olunca HeartGold ve SoulSilver'ın tamamen stylus ve ok tuşlarıyla oynanabildiğini fark ediyorsunuz. Bunun dışında Gold'da da Platinum'da da olmayan tek mekanik Yellow'dan hatırlayacağınız, Pokémon'unuzun yanınızda dolaşması. Bunun dışında özellikle oynanış açısından Gold'dan sonra icat edilmiş oynanış dinamiklerinin katkıları HeartGold ile Gold arasındaki farkı bir hayli açsa da, Platinum görmüşler için buradaki hiçbir şey haliyle yeni değil.

Peki ne diyorum o halde ben, Pokémon Heart Gold ve SoulSilver'ı almayın mı? Hayır, hiç de değil. Eğer bir Pokémon hayranıysanız HeartGold ve SoulSilver'ı kesinlikle alın, ama aldığınızın yepyeni bir oyun değil, Gold'un günümüz Pokémon'una uyarlanmış sürümü olduğunu unutmayın. Zira Pokémon HeartGold ve SoulSilver pek çok şey yapılacak bir oyun; özlenecek, sevilecek, başında saatler geçirilecek... Ama haksızlık edilecek bir oyun değil.





POKEWALKER DERKEN?

Oyunun kutusundan çıkan Pokéwalker'la ne yapacağınızı bilemediniz mi? Hemen arkadaşımız Arhan Yalın'ın uzman görüşlerine başvuruyoruz, evet Arhan? "Pokéwalker temelde çocukluktan beri hayalini kurduğumuz bir şeyi gerçekleştirmemizi sağlayan bir aparat. DS'ten kendisine attığımız Pokémon'u devamlı yanımızda taşıyor, onunla yürüdükçe Watt kazanıyor ve bu Watt'larla yeni Pokémonlar ve yeni eşyalar edinebiliyoruz. Aynı zamanda Pokémonumuz XP ve Happiness da kazanıyor fakat henüz bir Pokémonumun iki seviye aldığını görmedim, sadece bir seviye aldılar hep." Teşekkürler Arhan, normal hayatına devam edebilirsin.





1- O Passerby Boy sonra başınıza ne kadar dert olacak biliyorsunuz değil mi?

2- Yenilenmiş Pokédex'imiz de karşımızda.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Bildiğimiz, alışık olduğumuz ve sevdiğimiz Pokémon, Gold neslini kaçıranlara veya özleyenlere daha bir güzel.

8.5

> Tür: J-RYO > Yapım: Game Freak > Türkiye Dağıtıcısı: Nortec Eurasia (110 TL) > Yaş Sınırı: - > Web Sitesi: www.pokemongoldsilver.com

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

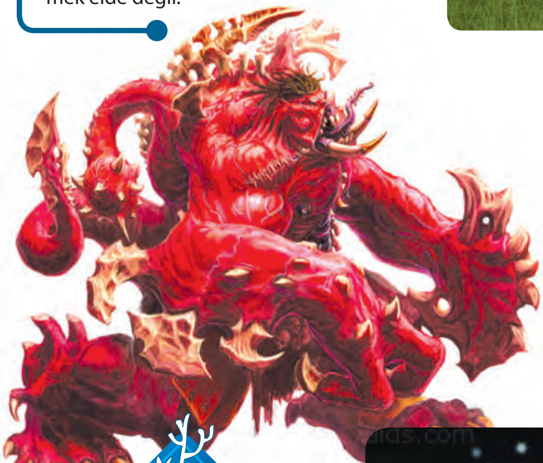
MİLYON DOLARA UÇAN BEYGİR

Aylık ücreti olan oyunlarda oyun içindeki hizmetlere abuk subuk paralar istenmesini yadırgıyordum. Star Trek Online'a geçen ay verip veriştirdikten sonra Blizzard sayesinde daha iyi malzeme çıktı bana. Geçtiğimiz ay WoW'un yeni uçan bineği Celestial Steed 20 EU/25 USD'ye satışa çıktı. 20 euro bu; yani yeni bir oyunun ek paketi veya orta eskilikte bir oyun fiyatı. Aslında bunu Login'in haberleri arasında yazmıştım. Şu şekilde de bitirmiştim: "Tasarımı Arthas'ın uçan bineğine benzediği ve hızlı olduğu için kaç kişi bu parayı öder bilemiyorum ama 50 EU olsaymış keşke. Yok canım, ne güzel mavi mavi parlıyor, 100 EU iyidir. Yarından tezi yok yeni bir karakter açacağım AkılFikir adında. İsteyen arkadaş listesine ekleyebilir." Bu cümleleri yazmamdan kısa süre sonra GamesIndustry.biz'de şu haberi okudum: "140.000 oyuncu Kutsal Beygir için yedi saatlik sıraya girdi." Yani Blizzard en fazla yarım saatlik bir grafikten üç buçuk milyon dolar kâr etti. Daha önce de oyun içi hayvanlardan 10'ar euro kazanıyordu ama böylesini ilk kez görüyoruz. Bakalım arz talep dengesi daha neler gösterecek bize.

CONAN'IN DEVRİ BİTMEDİ

Funcom, Age of Conan'ın ek paketi Rise of the Godslayer'ın Avrupa'da yayın hakları için Deep Silver ile anlaştı. Rise of the Godslayer hem tek başına hem de ana oyunla birlikte satılacak. Rise of the Godslayer, Köln Role Player Convention 2010'da sergileniyor olacak. Age of Conan'ı heyecanla bekleyen kişi sayısıyla Rise of the Godslayer'ı bekleyen kitleyi karşılaştırınca "nereden nereye" dememek elde değil.





KİRAYI WARHAMMER'A YATIRMAK

Geçtiğimiz ay Warhammer Online'in bazı Amerikalı müşterilerine kötü bir sürprizi oldu. Muhasebe yazılımındaki bir sorun nedeniyle birçok ABD vatandaşından üst üste aylık ücret çekildi ki toplamda 1000 dolar ödeyen oyuncular bile oldu. Bu oyuncuların tek tesellisi, Mythic'in olayın farkına çabuk varıp fazla meblağları hızla geri ödemesi oldu. İşin kötü yanı Mythic iadeyi yapmadan önce aylık harcama limitine ulaşıp otomatik ödeme talimatları yerine gelmeyen oyuncular ortaya çıkmaya başlamıştı bile. Geciken kira ve faturaları kim ödeyecek bakalım. Bu problem yalnızca Amerika ile sınırlı kaldığından Türkiye'deki oyuncular etkilenmediler. Tavsiyem online oyunlarda ödemelerinizi otomatiğe almayarak süresi doldukça tekrar girip güncellemeniz. Böylece hem içiniz rahat olur hem de oyuna ara vermek istediğinizde kendinize "ama parayı ödedim" gibi bir bahane yaratmamış olursunuz. Bu arada Warhammer Online'da Tier 1'in ücretsiz olduğunu denemek isteyenlere hatırlatırım.

GEYİĞE LOGİN

OGZ forumundan Turkleader, İzmir'de Warhammer 40K romanlarının bulunabildiği bir kitapevinden roman almaya çalışmaktadır:

Turkleader: Warhammer 40K Ultramarines geldi mi acaba?
Kitapçı: Hayır efendim, o kitap stoklarda bulunmuyor.
T: Bu hafta gelecekti. Belki yanlış isme bakıyorsunuzdur.
K: Bilmiyor muyum sanki ben; WarHamster değil mi işte?!
T: ...

(Turkleader mavi ekran esnasında elinde balta ve çekiç olan fareler düşlemektedir)



PROTOSS HARACI?

Polonyalı StarCraft 2 fan sitesi Starcraft2.net.pl, StarCraft 2'nin Rusya'da çok oyunculu moduna göre iki ayrı paket olarak çıkacağını duyurunca ortalık karıştı (duyan da Zerg ve Protoss kıyafetli fanlar Kızıl Meydan'ı ateşe verdiler sanacak). Habere göre Rus oyuncular, kendilerine özel Rus sunucularına yılda 120 gün ücretsiz erişebilecekler veya diğer paketle ayda 3 EU karşılığında aylık sınırsız erişim alacaklar. Dedikoduların gerçekçiliği tartışılır ama bu deneysel fikir çok akıl kârı gibi gelmiyor kulağa.

TARAYICI OYUNLARINDA YENİ SOLUK

Google desteğinde bir grup programcı Quake II motorunu internet tarayıcılarında çalışacak şekilde uyarladılar. Yeni Quake II GWK (Google Web Kit) portu HTML5 standardından faydalanmasının yanı sıra 3D-Engine Jake 2 desteğiyle JavaScript desteğiyle gömülü Quake II kodlarını kullanıyor. Bunun yanı sıra WebGL için yazılmış grafik-render ile oyunu tarayıcı üzerinden online partilere uygun hale getirmişler. Quake II portu mevcut haliyle Macbook'da 20-25 FPS, Mac'te 45 FPS ve Linux tabanlı bir dizüstünde 60 FPS'ye ulaşmış durumda. Firefox'un bir sonraki sürümüyle eklenecek yeni JavaScript'i Jägermonkey ile de deneme imkânı olacak. Bu proje bence Quake 3 Live gibi tarayıcı üzerinde çalışacak modern oyun portları kadar değerli. Bu tür projelerin tutması, eski veya orta eskilikte oyunların tarayıcı üzerinden uygun fiyatlara satılmasını veya kiralanmasını mümkün hale getirebilir. Hatta eski tek kişilik oyunlara yeni online modlar eklenmesini de sağlayabilir.



BIOSHOCK ONLINE MI BU GELEN?

Online, devasa online, dünyanın tüm devasa online'ları birleşin! Destructoid adlı sitenin kaynak belirtmeden verdiği dedikodulara göre Bioshock'un yayıncısı 2K da devasa dünyalara gözünü dikmiş durumda. Destructoid'in fısıldadıklarına bakılırsa, 2K Marin şimdilik çok sıkı kapalı duran kapıların arkasında Bioshock evreninde geçen bir online oyun üzerine çalışıyor.



AION 1.9'A AZ KALDI

Massively'nin haberine göre Aion'da köklü değişiklikler yapacak 1.9 yamasının gittikçe gecikmesinin nedeni, yamayla gelecek tüm metinlerin doğru şekilde tüm oyun dillerine çevrilmesiymiş. Eğer oyunda bu kadar yeni metin ve hikâyesel altyapı bulunacaksa ben beklemeye razıyım. Oyundaki sistem değişikliklerine bakınca süreli kullanım sunan silahlar göze çarpıyor. Günlük görevlerden alacağınız ödüller 3, 7 ve 14 gün aktif kalacak eşyalar olabilecek. Level farkına göre rengi gösteren süreli eşyalar, başkalarıyla değiştirilemiyor ve depoya bırakılamıyor. Bu tip silahlar, hafta sonu düşmanlarına hoş bir sürpriz düzenlemek isteyenler için ideal. Yamayla birlikte Manastone'lar artık her iki silah için kullanılabilecek. Bu taşlar bir silahtan diğerine aktarılabilecek. Godstone ve enchant stone'lar ise hâlâ ilk silahta kullanılabiliyor olacak. Bunun dışında Aion'da da sunucular arası karakter aktarımı mümkün olacak. Hem de sadece 25 Euro'ya. Elinizin kiri canım... Artık sabah raid'ini bir sunucuda, akşam PvP'sini başka sunucuda yaparız.



"HALO'DAN WOW ÇIKARABİLİRDİK"

Ensemble Studios yapımcılarından Dusty Monk (ne güzel isimdir bu böyle) IncGamers.com sitesine verdiği röportajda Microsoft'un Halo Online'a yeşil ışık yaktığını, fakat 2007 sonunda projenin durdurulduğunu açıkladı. Monk 2004–2007 arasında devasa online Halo projesinde çalıştığını söylerken asıl hatanın oyunu WoW ile kıyaslamak olduğunu eklemiş. Monk'un sözleri arasında, sonradan Warhammer Online ile Star Wars: The Old Republic'te de uygulanacağı açıklanan açık görev sisteminin, 2004 yılında Halo Online'ın yapımı aşamasında dile getirilen fikirlerden biri olduğu bilgisi de bulunuyor. Monk sözlerini "çoğu kişi WoW katili bir oyunun programlanamayacağı iddia eder, halbuki biz Microsoft'un desteği ile en azından ona denk bir oyun yapabilirdik" diyerek tamamlıyor. Geçti WoW'un pazarı, sür Celestial'ı Niğde'ye.

DC'NİN ÇOK YOLU VAR

DC Universe Online yapımcılarına şu aralar sık sık "ne zaman" sorusu soruluyor olacak ki yapımcı Wes Yanagi "daha çok işimiz var" açıklamasını yaptı. Biz şikâyetçi sayılmayız. Hayal kırıklığı olmasın da, bekleriz biz.



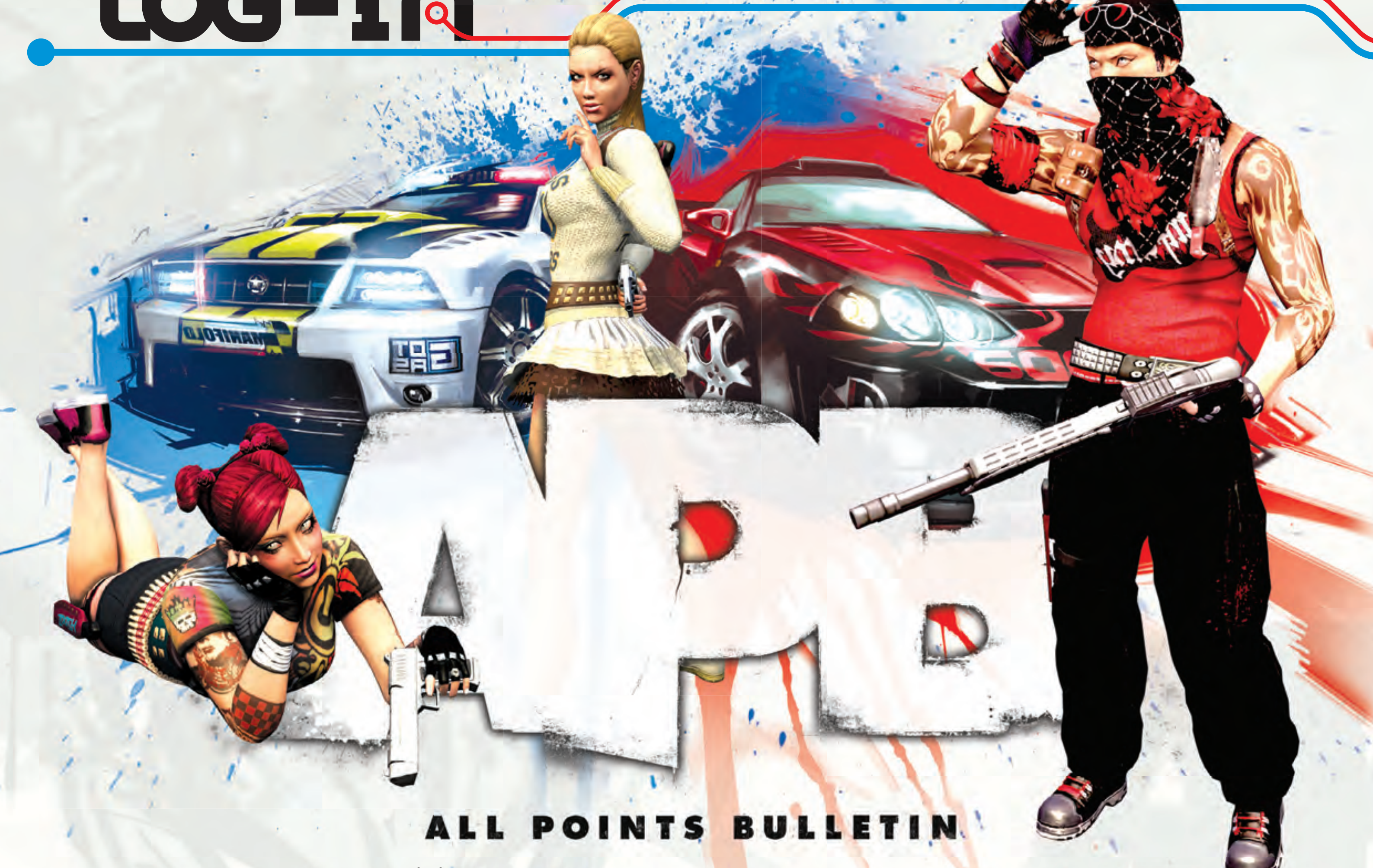
KISA KISA KISA...

• Eylül'de Reykjavik kasabasında ***(kesin volkanı da vardır bunun -Serp.)*** yapılması beklenen EVE Fan Festivali 2011 yılına kalmış gözüküyor.
• Devasa online oyun, Final Fantasy 14'ün yeni videosu Life in Eorzea internete düştü. Oyunun betasının ve piyasaya çıkışının 2010 içinde olması planlanıyor. Büyük olasılıkla aynı tarihte PC için de hazır olacak.
• Lord of The Rings Online'a yakında eklenecek skirmish modu ile oyuncular istedikleri zaman bir intance'a dalarak yaratık kesebilecekler. Tüm oyun dünyasına yayılacak skirmish instance'lar oyuncuları sevindirecek mi üzecek mi, yakında göreceğiz.
• Blizzard Battle.net kurallarına uygun davranmayan 320.000 WarCraft 3 ve Diablo 2 oyuncusunu daha uçurdu. Yeni oyunlar öncesi bahar temizliği olsa gerek.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Hangisi Free 2 Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladık ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına alıyoruz. Eksik olduğunu düşündüğünüz oyunlar için: yigitcan@oyungezer.com.tr

ADI	TÜRÜ	YAPIMCI	ÇIKIŞ TARIHI	POTANSIYEL
Age of Conan: Rise of the Godslayer	Fantastik	Funcom	Bilinmiyor	🔥🔥🔥 (3/5)
All Points Bulletin	Gerçekçi	Realtime Worlds	Q3 2010	🔥🔥🔥🔥 (4/5)
DC Universe Online	Çizgi Roman	SOE	Q4 2010	🔥🔥🔥🔥🔥 (5/5)
Final Fantasy XIV	Fantastik	Square Enix	2010	🔥🔥🔥🔥 (4/5)
Guild Wars 2	Fantastik	ArenaNET	2010/2011	🔥🔥🔥🔥 (4/5)
Mortal Online	Fantastik	Star Vault	Q3 2010	🔥🔥🔥🔥🔥 (5/5)
Star Wars: The Old Republic	Bilim-Kurgu	BioWare	2010	🔥🔥🔥🔥🔥 (5/5)
TERA	Fantastik	Bluehole	2011	🔥🔥🔥 (3/5)
The Agency	Gerçekçi	SOE	2010	🔥🔥🔥🔥 (4/5)
The Secret World	Gerçekçi	Funcom	2011-2012	🔥🔥🔥🔥 (4/5)



SOKAK SERSERİSİ OLMANIN EN YASAL YOLU - BERKANT AKARCAN (VE MUHTEMELEN ALI SEZGIN)

Grand Theft Auto üçüncü boyuta geçtiğinden beri milyonlarca oyuncu "ah keşke şunun multisi olsaydı, bak ne eğlenirdik arkadaş" dedi durdu. *Vice City*'den itibaren modlar geliştirilmeye başlandı, *San Andreas*'ta iyice olgunlaştı bu modlar ve bir hayli ilgi gördü. Durumu fark eden Rockstar da *GTAIV*'le beraber seriye multiplayer desteği ekledi. Her ne kadar deli gibi eğlendiysek de *GTAIV* sunucularında, bir yerden sonra aslında modun bildiğimiz "team deathmatch" olduğu kafamıza dank etti. Bizim istediğimiz şey bir multiplayer değil, Liberty City'nin yaşayan sokaklarında hep beraber yaşayan karakterlerle oynayabilmekti.

Sıkı durun, çünkü All Points Bulletin'ı henüz duymadıysanız ve *GTA3*'ten beri "ah şunu hep beraber oynayabilseydik" diyorsanız hayalleriniz gerçekleşmek üzere. All Points Bulletin (ABP), *GTA* markasının yaratıcısı David Jones tarafından yaratılan ve modern suç kültürü üzerine inşa edilen bir devasa online aksiyon oyunu.

DÜŞMANLARINI ÖNÜNDE, DOSTLARINI ÇAPRAZINDA TUT

GTA dinamiklerine dayansa da oyunun görsel sunum tarzı *Saints Row*'a daha yakın duruyor. Tabii suç kültürünü kendisine konu eden bir oyunda PVE'nin ağırlıklı olmasını bekleyemeyiz, bu yüzden saf PVP tarzında oyun. Oyuncular ve klanlar hem kendi fraksiyonlarında sivriliyor, birbirine yardım edebiliyor, ya da kendi fraksiyonunda en üstte yer almak için birbirini boğazlayabiliyor. *Aion*'daki kale savaşları sistemine benzer bir "kurtarılmış mahalle" mekaniğine sahip olan ABP, *Aion*'dakinin aksine çok daha fazla ihanete açık. Log-Out'a aylar önce yazdığımız *EVE*'deki büyük dolandırıcılık hikâyelerini hatırlayanınız var mı? ABP'de de bunların olmasını bekleyebiliriz. En büyük besin kaynağı insan egosu olan bu yapımda, her karakter oyun evreni için çok önemli, hatta iyi bir oyuncu olabilirseniz heykeliniz bile dikilebilir. Fakat buna birazdan değineceğim.

Suç işleyen Criminals ve bunları durdurmaya çalışan Enforcers olarak iki fraksiyona ayrılıyor oyuncular. Criminals üyeleri para ve ün için kendilerine biçilen soygun, cinayet, araba hırsızlığı gibi işlerin peşinde koşarken, durumdan haberdar olan Enforcers üyeleri suçüstü yapıp tüm partiyi bozabiliyor. Ayrıca diğer klanlar da bu durumdan kazanılacak şeyleri başkalarına kaptırmamak için olaya dahil olabiliyor. Sonuç mu? Kaotik.

Oyun boyunca en iyi olmaya çalışıyorsunuz, daha çok para, daha çok şöhret, daha çok tatmin için. Klasik bir DVO'dan tek farkı, bunlara ulaşmak için bir zindana girip aynı yaratıkları yüzlerce kez keserek zırh düşürmek yerine modern bir şehrin sokaklarında insanlarla kapışıyor olmanız. ABP'nin hayali şehri San Paro, mahalle mahalle bölünmüş durumda ve bu bölgeleri kontrol eden farklı patronlar var. İlk başta basit getir götür işleri yaptıktan sonra yavaş yavaş PVP görevlerine geçiyorsunuz, "git şuradaki bankayı soy" diyor patron veya iyi adamlar "şu çetenin mekânını bas" emri veriyor. Bu görev sisteminde en sevdiğim özellik, gerçek zamanlı görevlerin anında telefonumuza mesaj olarak gelmesi.

Her DVO'da olduğu gibi komik ve anlamsız anlar da yaşanıyor







APB'de. Örneğin biz arabayla Market District'e giderken, gelen haber üzerine bir anda sola kırıp üç blok ötedeki bir soygunu önlemeye karar verdik. Fakat olayı duyan sadece biz değildik, duyan gelmişti! Bir anda aynı görevi alan onlarca kişi doluştu etrafımızda. Yanımızda Enforcer dostlarımız, karşımızda Criminal oyuncuları. Artık basit bir soygundan fazlası vardı; resmen iç savaş çıkmıştı! Çatışma büyüdükçe büyüdü, sonu hiç gelmeyecek gibiydi. Tam bir çıkış yolu ararken Criminal'ler bir anda kadrajdan çıktılar Roket Takımı gibi. Bizim Enforcer'lardan birisi arabanın tekini almış, yan sokaktan dolaşmış ve tam gaz üstüne sürmüştü arabayı. Hemen siperlerden çıkıp yardırdık Criminal'lerin üzerine ve kalan birkaç tanesini de püskürttük.

Nasıl, bir anda hiç yoktan varolan bir görevin bu denli zevkli bir çatışmaya dönmesi heyecan verici geliyor mu? Tamam, biraz abartmış olabilirim, girdiğimiz en büyük çatışmanın nüfusu bile 10 kişiyi geçmiyordu ama oyunun yüz kişilik çatışmalara izin verdiğini de belirtmem gerek. 100 kişi bir araya gelince bugüne kadar neler olduğunu gördük çoğu DVO'da; lag'den geçilmiyordu, FPS'ler 5'e iniyordu. Ancak APB'de böyle sorunların yaşanma olasılığı oldukça düşük. En azından beta süreci boyunca hiçbir şekilde lag'den canımız yanmadı. Aynı koşulların sunucular dolunca da geçerli olmasını umuyoruz. Bir diğer güzel haber de oyunda performans düşüşleri de yaşamamış olmamız. *Unreal 3* motorunu kullanan APB, %50 ayarlarda bile oldukça güzel gözüküyor.

PANTOLON ALTINDAN GÖRÜNEN MAVİ BOXER'IM OLSUN

Her detayına kadar görebildiğimiz bir DVO'da hiç şüphesiz karakter tasarımları da ön planda olmak zorunda. APB'nin bu konudaki en başarılı DVO olduğunu söyleyebilirim. Oyun, şimdiye kadar gördüğüm en detaylı, incik cıncık dolu karakter yaratma ekranına sahip. Çene kemiğinin çıkıntısından tutun da ayağınızın numarasına kadar tepeden tırnağa saatlerce uğraşacaksınız oyuna başlamadan önce. Zaten her bir karakteri bu kadar ön planda tutan Realtime Works'ten de bunu bekliyorduk. Oyundaki avatarınız tüm evreni değiştirebilir San Paro'da. Zira yaptığınız her şey, bir şekilde şehrin sokaklarına etki ediyor. ABP, oyun içinde kendinizi yaratıcı şekilde sunmanıza olanak sağlıyor.

Nasıl mı? Şehrin her yerindeki reklam panoları, arabalar, kıyafetler ve müzikler her şeyiyle oyuncular tarafından hazırlanıyor. Klanınıza daha çok üye mi almak istiyorsunuz? Üçüncü Cadde'nin köşesindeki dev panoya reklâm verin. Süper bir pantolon mu tasarladınız? Mağaza açıp satın. Düşmanlarınızı öldürürken bir veda parçası mı çalmak istiyorsunuz? Açın kişisel medya oynatıcınızı, tüm sokak duysun. Bunların hepsi APB'de mümkün.

Oyundaki görsel içeriği sağlamak içinse oyun içinde oldukça detaylı, mini bir Photoshop var. Katmanlarından tutun transparanlığa kadar tüm detaylarıyla yaptığınız logoyu, armayı veya herhangi bir tasarımı ister pantolonunuzun arkasına koyabiliyorsunuz, isterseniz dövme yaptırabiliyorsunuz, isterseniz de klan üyelerinize dağıtıp onların da kullanmasını sağlayabiliyorsunuz.

Klanınız ve siz şöhretinize şöhret kattıkça yeni ve daha zorlu görevler çıkıyor karşınıza. Ve oyun bu başarılarınızı ödüllendiriyor. Mesela her hafta değişecek olan sunucu sıralamasına göre şehrin göbeğine, haftanın oyuncusunun heykeli dikilecek ve heykel tüm hafta orada kalacak. Sonraki haftaya kadar kaptırmazsanız unvanınızı, ne âlâ! Fakat oyuncuları bu kadar merkezine koyan bir oyunda, oyuncular arası iletişimin bu denli kısır kalmasına anlam veremedik açıkçası. Bir telefonla partinize gelen oyuncuyla hemen hemen hiç iletişim kurmadan görevleri bitirmeniz mümkün ki bu devasa online'ları biraz da sosyalleşebilmek için kullanan oyuncular açısından kötü bir haber. Bu iletişimsizlik betada insanların aceleyle ilerleme hevesinden mi kaynaklanıyor bilmiyorum ama öyle bile olsa Realtime'ın oyuncuları biraz daha birbirine yaklaştıracak araçlar koyması gerekiyor oyuna.

BÜYÜK ŞEHİR Mİ, SAHİL KASABASI MI?

Betada canımızı sıkan bir diğer özellik de sokakların oldukça boş gözüküyor olmasıydı. Hayır, nüfus, NPC sayıları veya betadaki oyuncu azlığıyla ilgili değil bu sorun, genel olarak şehrin her yanına sinmiş bir ıssızlık var. Şehri doldurma, canlandırma, kendi tasarımlarıyla şehre karakter katma işinin oyunculara bırakılması hoş bir fikir ama en azından onlara ilham verecek bir şeyler konmasını beklerdik. Mesela rutin hayatını sürdüren sivil halkın kullanımı için eksikliği fazlasıyla hissettiriyor kendini.

All Points Bulletin, yıllardır istediğimiz şekilde avatarlarımızı merkezine alan, deneyim puanından çok şan şöhrete bakan, kişiselleştirilmeye deli gibi müsait bir oyun olacak. Ancak betada gördüğümüz kadarıyla, görev çeşitliliği konusunda hâlâ uzun bir yol var önünde. Oyun son halini alana kadar daha yaratıcı görev içeriği sunmazlarsa en fazla bir yıl oynanır ama denge sorunları aşılır ve görev zenginliği gelirse en az üç yılımızı yer bu oyun, bizden söylemesi.











> **Tür:** Aksiyon DVO > **Çıkış Tarihi:** Belli Değil > **Yapım:** Realtime Worlds > **Dağıtım:** Electronic Arts > **Yaş Sınırı:** Belli değil > **Minimum Sistem:** Pentium 4 2.5GHz CPU, 2GB RAM, GeForce 7800 veya eşdeğer GPU, 20GB HDD > **Önerilen Sistem:** Core2Quad 2.4GHz CPU, 4GB RAM, GeForce 8800 veya eşdeğer GPU, 20GB HDD > **Web Sitesi:** www.apb.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

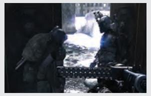
AKSİYON SEVERLERE TORPİL GEÇİLEN BİR AYDAYIZ: YENİ BİR SPLINTER CELL YETMEZMİŞ GİBİ PC VE PS3'E EPISODES FROM LIBERTY CITY VE ÜSTÜNE ÜSTLÜK HAKAN'LI SUPER STREET FIGHTER 4 BİR ARADA GELDİ. DAHA NE İSTİYORSUNUZ?

FPS *(First Person Shooter)*

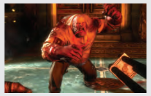


BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PC, PS3, 360

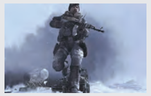
Battlefield serisi Bad Company ile sadece multiplayer olan kökenlerinden kopmuş gibi yaparken, bu yan serinin ikinci oyunuyla müthiş bir geri dönüş yaptı! Multiplayer konusunda Modern Warfare 2'yi sığ bulan FPS ustalarını ihya eden, kullanılabilir araçları, askerinizi geliştirme imkanıyla BC2 denenmesi gereken bir oyun olmuş. Tek kişilik senaryosu da bu müthiş pastanın üzerindeki şekerden kiraz gibi duruyor açıkçası.



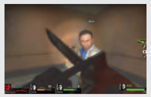
Metro 2033
PC, 360
3 yıl da, 5 yıl da gecikse bu Ukraynalılar oyun yapmayı biliyor arkadaş! Metro 2033 bir takım eksiklerine rağmen atmosferiyle insanı kendine hapseden bir FPS olmuş.



Bioshock 2
PC, PS3, 360
İlk oyunun etkisini veremese de, multiplayer'ı çok fena olsa da, Bioshock 2 oynanmayı hakeden tek kişilik bir senaryo sunuyor.



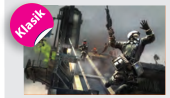
Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS3, 360
Modern Warfare 2 öyle güzel bir oyun ki, daha uzunca bir süre FPS türünde çıkacak yeni oyunların korkulu rüyası olmaya devam edecek.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



Borderlands
PC, PS3, 360
Kendine has çizgifilmsi grafikleriyle ve 4 kişilik co-op çok oyunculu moduyla daha uzun süre kendinden söz ettireceğe benziyor Borderlands.



Klasik

Killzone 2
PS3
"Konsolda FPS olmaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor... Multiplayer'ı da danalar gibi oynanıyor.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*

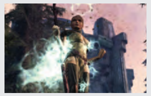


FINAL FANTASY XIII
PS3, 360

Beş yıllık bekleyişin ardından Final Fantasy 13 bizi şaşırtarak geldi. Dünyada serbestçe dolaşma dahil, bir Japon rol yapma oyununda (J-RYO), hele ki bir Final Fantasy'de görmeye alıştığımız pek çok şey uçup gitmiş, yerine daha çizgisel bir oynanış gelmiş. Ancak, başladığınız andan itibaren Final Fantasy'nin içinde olduğunuzu biliyorsunuz. Yapım ekibinden yıllar boyunca ayrılanlar olduğu halde, oyunun özünün hala oralarda bir yerde olduğunu hissedebiliyorsunuz.



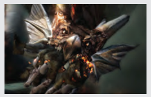
Mount & Blade Warband
PC
Türk yapımı bir oyun olan M&BW, büyü vs. olmadan, gerçekçi bir ortaçağ dünyasına sizi atıveriyor. Ondan sonra ne yapacağınız ise tamamen size kalmış.



Dragon Age Origins + Awakening
PC, PS3, 360
Tam da kendimizi kurtardık derken, Dragon Age'e gelen Awakening ek görev paketiyle yeniden gerçek dünyadan kopup fantaziye geçiş yaptık.



Torchlight
PC
Yeni yetme firmadan bu kadar güzel bir taklit çıkması... Utanmasa Diablo 3'ü beklememize gerek bırakmayacakmış. Şimdiye kadar oynamadıysanız çok şey kaçıranzi.



Demon's Souls
PS3
Demon's Souls'u aranızda oynayan 3 kişiye sorduk: "Bundan daha zor bir oyun oynadınız mı daha önce" diye... Ama çoktan ölmüşlerdi.



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
2009'un en iyi rol yapma oyunu PlayStation 2'ye çıkmıştı. Bit pazarına nur yağdı. Anime seviyor olun veya olmayın, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



Klasik

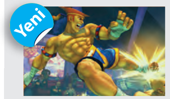
Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. İnanılmaz modları, oldukça kaliteli indirilebilir içeriğiyle bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.

AKSİYON



GOD OF WAR 3
PS3

God of War 3'ü tek cümlede şöyle özetleyebiliriz: "Olimpos muhtarı Zeus'a ve ihtiyar heyetine gadaplanan Kratos'un düz duvara tırmanır ve olaylar gelişir". Türkiye'nin gördüğü bir oyuna yönelik en büyük reklam kampanyasının eşliğinde piyasaya çıkan God of War 3, savaşlarının ölçeği, hareketli bölümlerin aynı zamanda bölüm sonu canavarı olması ve Kratos'un kendinden geçmiş şiddetiyle tam bir aksiyon bombası! PS3 sahibi herhangi birisinin oynamaması düşünülemez bile.



Yeni

Super Street Fighter 4
PS3, 360
Hakan'la önünüze geleni dövmek, dünya sıralamasında en üstlere tırmanmak misyonunuz olsun. Street Fighter'da da Türk gibi güçlü tabirini kullandırın, aslanlarım benim!



Yeni

GTA: Episodes from Liberty City
PC, PS3, 360
Minimum 30 saatlik yeni bir GTA 4 macerasına hiçbirimiz hayır diyemeyiz. Hele ki henüz GTA 4'ü %100'leyememişlerimiz hiç.



Yeni

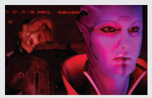
Splinter Cell Conviction
PC, 360
Serin kanlı bir asker olan Sam Fisher'ı bıraktığımızdan çok daha sinirli bulduk. Ama bu değişikliğe kısa sürede alıştık.



Just Cause 2
PC, PS3, 360
Macerayı Seven Adam'ın Güney Amerika bürosu gibi çalışan Rico'yla tanışın, Skorsky'den Skorsky'ye atlarken siz de şarjör değiştirebilin!



Heavy Rain
PS3
Bu ay derginin her yerinden Heavy Rain fışkırıyor... Ama bunun haklı bir sebebi var, eşi benzeri olmayan bir interaktif deneyim sunuyor oynayanlara. PS3 sahipleri kaçırmayın deriz.



Mass Effect 2
PC, 360
İlk oyunda fazlasıyla gevşek olan RYO öğelerini geride bırakarak çok iyi etmiş Bioware. Mass Effect 2, bazı açılardan Heavy Rain'i bile aşan sinematik bir deneyim sunuyor.

HANGİ OYUN KARAKTERİNİ, ALAKASI OLMAYAN HANGİ OYUNDA GÖRMEK İSTERSİNİZ?

1. *KRATOS - MACERA OYUNLARINDA: Kratos'un kaslarıyla çözemeyeceği sorunların üstesinden nasıl geleceğini merak ediyorum. - ALİ*
2. *GUYBRUSH THREEPWOOD - PLAYBOY THE MANSION: Şşşş... Aman Elaine duymasın! - TURGUT*
3. *FULL THROTTLE'DAN BEN - DUKE NUKEM FOREVER: Tabii ki Duke'ün yerine - ESER*
4. *MARIO - ASSASSIN'S CREED: Ne alaka diyenler için gelsin -CAN: http://tinyurl.com/379h2qw*
5. *VOLKAN DEMİREL - MASS EFFECT 3: Aaa, pardon ya, zaten oynuyordu değil mi? - SİNAN*

SPLINTER CELL'İ AKSİYONA KAPTIRDIĞIMIZA GÖRE, EN İYİ STEALTH ACTION HANGİSİDİR?

1. *BATMAN: ARKHAM ASYLUM*
2. *HITMAN: BLOOD MONEY*
3. *SPLINTER CELL: CHAOS THEORY*
4. *METAL GEAR SOLID*
5. *METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER*

EN ÇOK HANGİ SAATLER ARASINDA OYUN OYNARSINIZ?

1. *Gece 11 - Sabah 4 arası. Uyku sorunları yaşıyorum bir süredir :/ - Ali*
2. *Gündüz 11 - Öğle 1 arası. Kahvaltı sonrası yapılacak daha iyi bir iş bulamıyorum - Turgut*
3. *Akşam 8 - Gece 1 arası: Yemek sonrası iyi gidiyor - Eser*
4. *Akşam 8 - Gece 2 - 3 arası: Gece oyun oynamayı daha çok seviyorum nedense. Özellikle korku oyunları daha atmosferik oluyor -Can*
5. *Akşam 6 - Gece 1: Valla eve gelip yayıldıktan sonra yatana kadar oynamak gibisi yok =D - Emre*

STRATEJİ



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.



Napoleon Total War
PC
Bir ek görev paketiymiş gibi görünse de, Napolyonik döneme ilgi duyan strateji oyuncularının kaçırmak istemeyecekleri detaylara sahip Napoleon.



Anno 1404
PC, Wii
Geçen yılın en hakkı yenmiş oyunu Anno 1404. O kadar güzel bir şehir kurma/strateji oyununun popüler oyunların arasında dikkatten kaçması pek üzücü...

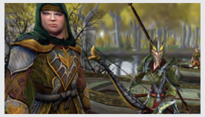


Hearts of Iron 3
PC
Stratejisini sütsüz ve şekersiz sevenlere, derin mi derin bir 2. Dünya Savaşı stratejisi... Türkiye'yi 2. Dünya Savaşı'ndan kazançlı çıkartabilecek misiniz?



Men of War
PC
Çok zor. Çok ama çok zor. "Artık eskisi gibi stratejiler yapmıyorlar" veya "bütün oyunları çıtır çerez gibi yerim" diyorsanız, sizi Men of War meydanlarında görmek isteriz.

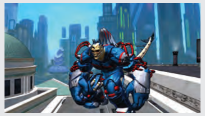
DVO *(Devasa Online)*



LOTRO: Siege of Mirkwood
PC
LoTRO'nun mutlu mesut yaşayan 200.000'lik bir oyuncu kitlesi artık biraz daha mutlu. Çünkü Siege of Mirkwood ek paketi sayesinde Mines of Moria hikayesinin ve Book 9'un sonuna geliniyor.



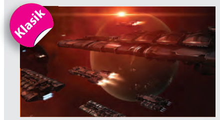
Aion
PC
Aion bizi o kadar sardı ki, şu anda bu satırları nasıl okuyor olabildiğinize şaşıyoruz... Çok iyi rafine edilmiş, harika bir DVO olmuş. Bu arada oyundaki 2. guild'imizi kurmak üzereyiz, bekleriz.



Champions Online
PC
Sistemi henüz tam oturmamış olsa da Champions Online, City of Heroes'un halefi olmaya aday. Süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan kaç tane DVO var ki zaten?



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Birçoğunuz WotLK'in tüm içeriğini aylar önce bitirdi, ama yeni WoW eklentisi Cataclysm gelene dek arkadaşlıklar ve ortam için WoW'dasınız. Biraz daha sabır, yakında beklediğiniz gerçekleşecek.



Eve Online: Dominion
PC
Kazık olmanın ötesinde, gerçekten bir meslek gibi görmeniz gereken Eve Online'ın 12. bedava eklentisi olan Dominion'la kendinizi iyice kaybedebilirsiniz.

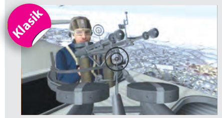
SİMULASYON



ARMA 2
PC
Bu kadar karmaşık bir savaş simulasyonunu, hata bulmak için çok fazla ince elemeye gerek yok. Nasıl olsa onbinlerce seveni bütün hatalarını bulup tamir edecek ve yıllarca oynanacak.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.



Lock On
PC
Ne zamandır şöyle sağlam bir modern savaş simulasyonu gelmiyor, biz de eski defterleri karıştıralım bakalım. Lock-On'un sayfasına geri dönmeye ne dersiniz?

AYIN ALTIN OYUNLARI



Splinter Cell Conviction



Super Street Fighter 4



GTA Episodes FLC

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Aman şimdiden uyaralım: Mayıs ve Haziran aylarından sonra bizi oldukça büyük bir kuraklık bekliyor (listeyi tamamlamak için adı sanı duyulmamış bir düzine oyunu aldık). Serbest yapım oyunlara dikkat etmeli, oyun biriktirmeli.

MAYIS '10	
3D Dot Game Heroes	PS3
Alan Wake	X360
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Blur	PC, PS3, 360
Brink	PC, PS3, 360
Clash of the Titans	PS3, 360
Gray Matter	PC, 360
Iron Man 2	PS3, 360, Wii, DS
LEGO Harry Potter: Years 1-4	PC, PS3, 360, Wii, DS
Lost Planet 2	PS3, 360
Prince of Persia: The Forgotten Sands	PC, PS3, 360, Wii, DS
Pure Football	PC, PS3, 360
Quantum Theory	PS3, 360
Red Dead Redemption	PS3, 360
Sin & Punishment 2: Successor of the Skies	Wii
Skate 3	PS3, 360
Split/Second: Velocity	PC, PS3, 360
The Swarm	X360
Tournament of Legends	Wii
Tropico 3: Absolute Power	PC
UFC Undisputed 2010	PS3, 360

HAZİRAN '10	
Shrek Forever After	PC, PS3, 360, Wii, DS
Super Mario Galaxy 2	Wii
Syberia 3	PC, PS3
The Sims 3: Ambitions	PC
Tiger Woods PGA Tour 11	PS3, 360, Wii
TNA Impact!: Cross the Line	DS
Trinity Universe	PS3
Vacation Isle: Beach Party	Wii
Warriors: Legends of Troy	PS3, 360

TEMMUZ '10	
Arthur and the Revenge of Maltazard	PC, PS3, 360, Wii, DS
Crackdown 2	X360
FullMetal Alchemist: Brotherhood	PSP
Shin Megami Tensei: Persona 3	PSP

SPOR



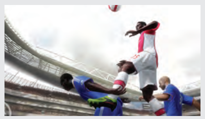
WWE RAW vs Smackdown 2010
PS3, 360, Wii
Yeni hikâye moduyla birlikte daha bir dolu hale gelen Raw vs Smackdown, uzun yıllardır çaktırmadan FIFA ve PES'le birlikte yılın yenilenen spor oyunu olmayı başarıyor.



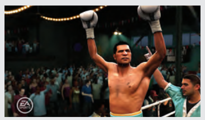
NBA 2K10
PS3, 360
NBA 2K10 muhteşem bir basketbol oyunu. Hem hızlı, hem gerçekçi, hem de çok iyi bir online oynanışa sahip. NBA Live bu sene de geçildi.



Championship Manager 2010
Wii
Uzun aradan sonra CM'nin hatalarını düzeltmeye başladığını görüyoruz ve menejerlik oyunlarını sevenler adına seviniyoruz. Üstelik de tamamen Türkçe olarak bir ilke imza atmışlar!

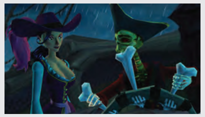


FIFA 10
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
FIFA'nın üç yıl üstüste kendini bu kadar geliştirmesi Konami'yi geriyor olmalı... Ama keşke PC versiyonuna üvey evlat muamelesi yapmasa EA.

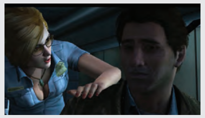


Fight Night Round 4
PS3, 360
Boks söz konusu olduğunda Fight Night Round serisine kafa tutabilecek bir oyun hala yok. Bu bize ilginç geliyor, halbuki bir boks oyunu yapmak ne kadar zor olabilir ki? (!)

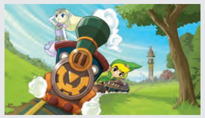
MACERA



Ghost Pirates of Vooju Island
PC
Monkey Island'ı uğurlarken ondan boşalan korsanlı macera oyunu kontenjanını dolduruyor Ghost Pirates. Klasik değil, ama iyi.



Silent Hill: Shattered Memories
Wii, PS2, PSP
Bu oyunu Wii haricinde bir sistemde oynamayın! Aynı hissi duyamazsınız! WiiMote'tan telefon konuşması yapamaz, kafanızı sallayamazsınız...



Legend of Zelda: Spirit Tracks
DS
Bir önceki DS Zelda oyunuyla büyük benzerlikler taşısa da, yeni bir Zelda oyunu işte! Taştan olsa oynanır illa ki, DS alınır onun için.



Professor Layton: Diabolical Box
DS
150'den fazla bulmacası ve adventure tarzı oynanışıyla kaçırılmaması gereken bir oyun.



Machinarium
PC
Samorost serisinin yapımcısı olan Çek menşeili bir yapımcıdan, kelimelere gerek duymayan bir adventure oyunu... Harikulade!

YARIŞ



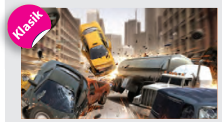
Forza Motorsport 3
360
Yarış oyunu sevenler neye saldıracağını şaşırdı! Ama bu ay piyasaya çıkan Forza 3, daha gerçekçi oyunları sevenler için daha iyisi olmayan bir oyun!



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



Need for Speed Shift
PC, PS3, 360
Önceki iki-üç oyunla tam anlamıyla şaftı dağıtan NFS, bu oyunla Shift'i düzeltmiş (iğrenç kelime oyunu yaptım size).



Burnout Paradise: Ultimate Box
PC, PS3, 360
Kesinlikle GRID'le birlikte son yılların en iyi yarış oyunu. GRID'in daha gerçekçi yapısına karşın, tam bir arcade bombası Ultimate Box. Kaçmaz!



Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.





KOLTUĞU KAPTIRDIM

"Yazarımız yıllık izninin bir bölümünü kullanacağından dolayı yazılarına bir süre ara vermiştir." Ehehe yok yahu ne yıllık izni, tatil matil gibi şeyler yapmayalı yıllar oluyor zaten. Ara verdim, o kısmı doğru ama o da tamamen ufak bir iletişim eksikliğinden kaynaklandı (benim yazdığımın sanıldığı oyundan benim haberimin olmaması ve haberimin olmadığının bilinmemesi gibi çok çetrefilli durumlar, öyle böyle değil). Fena da olmadı aslında, rahat rahat oyun oynayabilme kısmı eğlenceli bile sayılabilirdi benim için. Aslında şöyle güzel bir *Whispered World* çözümü yazmaya hayır demezdim, ama işte her istediğimiz olamıyor bazen.
Bu ayın Oyun Canavarı kim peki diye sorarsanız ben de size Ali ve Volkan diye cevap veririm sevgili okur. Ali *Bad Company 2* ile sayfalarımızı renklendirirken, Volkan da iki sayfamızı alıp İnceleme sayfalarının arasına kaçırmış, *Super Street Fighter IV*'te önüne geleni dövmekten sıkılıp 'yav bir şeyler yazayım da çocukların da şansı olsun' demiş. Ben olsam bunun üzerine Volkan'a meydan okurdum da sizi bilemem tabii.

Neyse efenim, gelecek ay tekrar işimin başındayım (yine bir son dakika aksiliği çıkmazsa, yok yok çıkmaz herhalde). O zamana kadar elbette ki, farewell.
ESER GÜVEN

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 REHBERi (Ep. 2)

KURŞUN YAĞMURU -ALİ SEZGİN

Geçtiğimiz ay Bad Company 2'ye giriş yapmış ve sınıfları öğrenmeye başlamıştık. Aradan geçen sürede oyuna iyice alışmış olduğunuzu umuyorum. Bu rehberle bir üst seviyeye atlamanın ve kayıp sınıf Recon'u tanıtıp haritalara geçmenin zamanı geldi çünkü.

KARŞIKİ TEPEDEN SELAM GÖNDERDİ YARİM: KESKİN NİŞANCI

Recon nam-ı diğer Sniper, aslen uzun menzilli bir sınıf olarak düşünülmesine rağmen gerçekte uzun ve orta menzilde etkili olabilen bir sınıf. Söylememe gerek var mı bilmiyorum ama Recon oynamayı planlıyorsanız nişan alma kabiliyetinizin belirli bir seviyenin üzerinde olması gerekiyor. Özellikle uzun mesafelerden hareketli hedefleri vurmak için kurşunların hedefinize ulaşacağı süreyi hesaplamalı ve hedefinizin hareketlerini önceden tahmin edebilmelisiniz. Bu konuda, bol bol antrenman yapmanızı tavsiye etmek dışında söyleyebileceğim bir şey yok.

İyi bir keskin nişancının en büyük düşmanı, sanılanın aksine yakın mesafeli saldırı sınıfları değil, diğer keskin nişancılardır. Eğer imkânınız varsa alışılageldik keskin nişancı noktaları yerine alternatif noktalara konuşlanmaya çalışın. Mantıklı düşünün, diğer keskin nişancıları avlamak istiyorsanız bakacağınız ilk noktalar klasik tepe ve binalar olacaktır. Bunun yerine çok güvenli olmayan ama aynı zamanda daha boş bir noktaya geçmeniz size en azından dört beş saniyelik avantaj sağlayacaktır.

C4'ler özellikle araçlarla beraber kullandığında oldukça ölümcül olmalarına rağmen, mesafesini korumak isteyen bir keskin nişancının en büyük silahı havan topu saldırısı. Bunu kullanırken rakibinizin olduğu yeri değil toplanacakları yerleri seçmeye çalışın. Örneğin bomba kurulduğunu görürseniz düşmanlarınızın oraya hücum edeceğini tahmin edebilirsiniz. Bu nokta boş bile olsa oraya atacağınız havan topları size bir iki frag garantisi sağlayacaktır.

Keskin nişancılar ille de bir tepeye çıkıp oradan ölüm saçacak diye bir kural yok elbette. Yarı otomatik susturuculu keskin nişancı tüfeklerinden birini kuşanıp düşman saflarının arkasına veya rakip ordunun kullandığı rotanın çevresine çökebilirsiniz. Bir süre sonra kurşun bulmak sorun olmaya başlıyor ama düzgün yerleştirilen C4'ler ve sıkı bir bitki örtüsü sayesinde rakibiniz neye uğradığını bile anlamadan kendini vaktinden erken açılmış mezarında bulabilir.



HARiTALAR

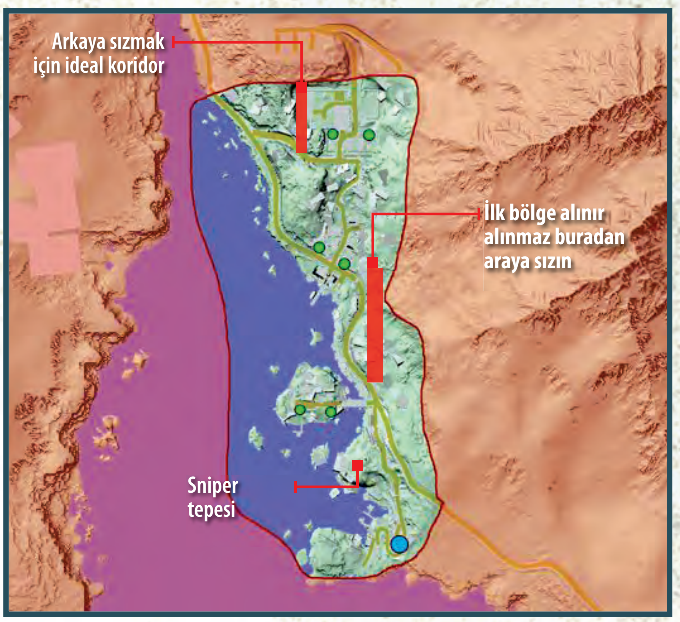
Harita rehberimizi, oynaması kısmen daha çok bilgi ve beceri isteyen Rush oyun modu üzerinden kurgulayacağım. Bazı haritalar birden fazla modu desteklediği için Rush oynamıyorsanız bile rehberi okumanızı tavsiye ederim. İşinize yarayacak bilgilere denk gelebilirsiniz.

ISLA INNOCENTES

Isla Innocentes toplamda 3 bölümden oluşan, göreceli olarak küçük bir harita. İlk bölümde taretler ve siperlerle dolu bir adacığı ele geçirmeniz gerekiyor. Ada oldukça korunaklı görünse de önemli zaafları var. İlk olarak sahili küçük olmasına rağmen, savunma yapan tarafın tek bakışta bütün sahili görebileceği bir nokta yok. Bunun dışında oyun ilerledikçe havan topu ve helikopter saldırıları sayesinde hemen hemen her siperin kolaylıkla yok edilmesi, adacığı karşı tepeden bakan keskin nişancılar için kolay av haline getiriyor. Adacığa saldırırken yapılabilecek en büyük hata tahmin edebileceğiniz üzere adaya hiç asker göndermeden uzun mesafeden keskin nişancılar ve araçlar yardımıyla ele geçirmeye çalışmak. Bunun yerine keskin nişancılar için ayrı bir tim atayarak 1-2 tim yardımıyla adaya doğrudan saldırmanız rakip takımın savunma yapmasını hemen hemen imkânsız hale getirecektir.

Saldıran değil, savunan taraf açısındansa dikkat edilmesi gereken önemli nokta adayı ve adaya bakan karşı tepeyi temiz tutmakta yatıyor. Keskin nişancıların yüksek noktayı almaları bir yana, kolay pozisyon değiştirme avantajları sayesinde ada içinden vurulmaları çok zor. Bunun yerine yakın mesafede etkili sınıflarla tepeyi kontrol altına almak sizi uzun vadede oldukça rahatlatacaktır. Burada saldıran sınıf için söylediklerim aynen geçerli. Hiçbir düşman askeri adada kalmamalı. Oyuncuların bu kalan askerlerin yanına doğmaları yiyecek kırıntılarına ilişen karınca sürüleri gibi bir anda çoğalıp kontrolden çıkmalarına neden oluyor.

İkinci Bölge'yi ele geçirmek kısmen daha kolay. Yine de doğru savunma sistemlerini uygulayan bir takım burayı uzunca bir süre tutabilir. Saldıran taraf hafif tanka erişme şansına sahip olsa da kullanabileceği hat oldukça dar. Savunma evlere ve siperlere kapanmak yerine güvenli noktalardan yolu kontrol altına almak şeklinde yapılırsa oldukça etkili olacaktır. Bunun haricinde özellikle ev içinde bulunan B hedefine dikkat etmeniz gerekiyor. Bu noktada çoğu takım B'ye bomba kurmak yerine binayı çökerterek hedefi temizlemeyi amaçlıyor. Kimse korumuyorsa bu noktayı korumanız, geri çekilmek için noktanın alarm vermesini beklememeniz yararınıza olacaktır. Diğer noktayı korumaksa daha kolay. Saldıran taraf genel olarak noktanın hemen önündeki depoya saklanıp dalgalar halinde saldırmayı tercih ediyor. Deponun duvarlarını havaya uçurmak onlara saldırma imkânı vermeyeceği gibi daha gerideki hedefler için de önünüzü açacaktır.



İkinci Bölge'ye saldırırken öncelikle yolu kontrol altına alıp hızlıca köyün içine girmeniz gerekiyor. Özellikle köye girebilirse hafif tank son derece ölümcül bir silah haline gelebiliyor. Mühendislerle buna destek olmanız ve mümkünse çevredeki keskin nişancıların ve rakip mühendislerin işini bitirmeniz yararınıza olacaktır. Söylediğim üzere eğer doğru saldırılırsa bu noktaları almak son derece kolay. Takımınızdan çok uzaklaşmamaya çalışın. Bu sayede zamanla düşmanı geriye itip daha ileri noktalardan saldırma şansı yakalayacaksınız.

İki taraf için de en zor alansa kesinlikle Üçüncü Bölge olacak. Askeri üssün içinde iki hedefi yok etmeniz gereken bu noktada, saldırmanız durumunda açığa çıkacağınız bir tepe ve hemen ardından pek çok arka yola denk geleceksiniz. Ayrıca savunan tarafın eline geçecek Blackhawk helikopterinden bahsetmek bile istemiyorum.

Tepeden üsse doğru taaruza geçerken mümkünse hiç oyalanmadan tentelerle kaplı tellerin önüne geçmeye çalışın. Savunan takım üyelerinin çoğu, büyük depo içinde ve sağ taraftaki portatif yatakhaneler çevresinde konuşlanıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere iki noktanın da doğrudan orta girişe bakması savunmayı imkânsız hale getiriyor. Bunun yerine kanatlardan içeri sızıp bölgeyi tersten temizlemeye çalışmanız daha mantıklı bir hareket olacaktır. Saldırırken keskin nişancı desteği özellikle bu bölgede büyük farklar yaratabiliyor. Özellikle bölgelere bomba kurulduktan sonra havan topu saldırısı düzenlemeniz veya doğrudan ateş gücüyle noktayı temiz tutmanız büyük önem taşıyor.



Adaya geçmek için uygun bir nokta arıyorsanız sahile B noktasının hemen altından çıkmak mantıklı bir tercih olacaktır.



Bina içleri keskin nişancıların doğrudan bakmadığı noktalardan. Eğer iyi bir pusu noktası arıyorsanız buralar işinizi görür.



Üçüncü bölümde bombayı kurduktan sonra deponun içinde bekleyip başka noktalara çıkmanız yeterli olur.

ARICA HARBOR

Arica Harbor kısmen Irak'ı hatırlatan, jeolojik yapısı sebebiyle pek çok Battlefield severin favorisi olan harita. Harita geniş yapısıyla tank savaşlarından şehir içi çatışmalara kadar pek çok oynanış türüne imkân veriyor.

Diğer haritaların aksine ilk iki bomba noktası doğrudan duvarlarla korunan bir askeri üssün içinde bulunuyor. İlk noktada iki tarafın da elinde 2 adet tank var. Bunun haricinde saldıran taraf 2 adet Buggy, 1 Hummer ve UAV desteğine sahip. Arica Harbor'ın önemli kusurlarından birisi ilk bölgede A noktasının, uzun mesafeden yapılan tank atışları sırasında binayla beraber indirilebiliyor olması. Bunun önüne geçmek için savunma yapan tarafın savaşı biraz ileriye taşıması şart. Ayrıca bu noktada mühendislerin tankları destekleyip rakip tankları indirmesi gerekiyor. A noktasını koruyabilirseniz zaten Buggy'lerle arkaya sızan birkaç kurnaz asker dışında sorun yaşamazsınız. Bu bölgelere saldırırkense, tahmin edebileceğiniz üzere, anlattığım taktiğin tam tersi koşulları oluşturmak için uğraşmanız gerekiyor. Özellikle cephede fazla geriye düştüğünüzü hissederseniz solda kalan tepeye çıkıp havan topu ve keskin nişancı tüfeği desteğiyle düşmanlarınızı geri çekilmeye zorlayabilirsiniz. Tanklar yardımıyla A'yı aldıktan sonraysa B zaten kendiliğinden düşecektir.

İkinci Bölge şehir içi savaşa imkân veren bir yapıda. Burada iki tarafın da fazlaca faydalanması gereken çok sayıda bina bulunuyor. Saldıran taraf bölgenin dış taraflarından binalar yoluyla ilerlemeye çalışırken, defansın bölgeye kurulup güvenli alan yaratması gerekiyor. Burada bölge için verilebilecek fazla bir taktik yok. Eğer doğru oynarsanız iki bölgeyi de almak çok kolay. Sadece bina çevresindeki düşmanlarınızı indirmek için el bombaları ve roketleri hazır bulundurun. Özellikle A noktasının bulunduğu garajın içinde çoğu durumda rakip takımdan bir oyuncuya denk gelme şansınız var, dolayısıyla içeri girmeden önce fırsat bulabilirseniz bir el bombası sallamak işinizi kolaylaştırabilir. Bölgeyi savunurken dış taraflardaki binaları mümkünse yıkmanızı veya içlerine C4 yerleştirmenizi tavsiye edeceğim. Ayrıca dış bölgelerin uzak uçlarına keskin nişancı olarak yerleşerek çok can yakmanız mümkün.

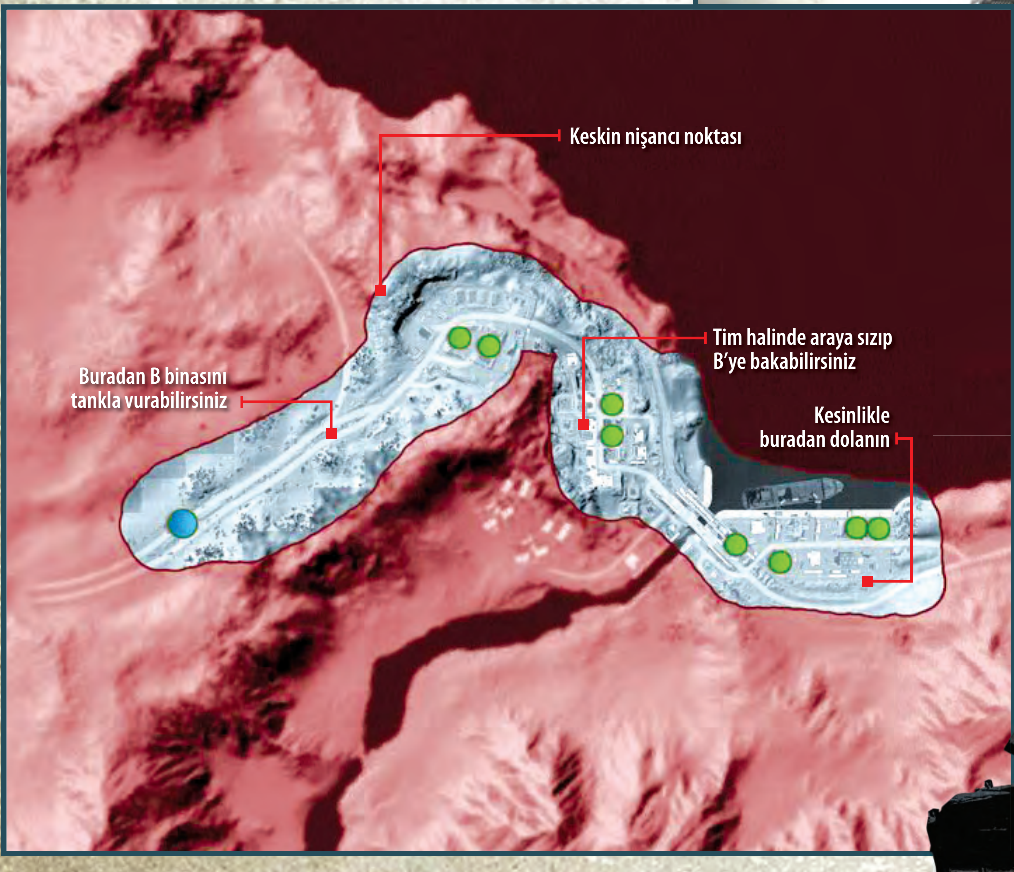
Yeni bölgede sizi çok zorlamayacak iki noktayla karşılaşıyorsunuz. Bu noktaları tutarak oyunu kazanan bir takıma hemen hemen hiç denk gelmedim. Zira savunma yapan takımın kullanabileceği ne düzgün bir siper noktası var ne de taretler. Burada savunma yapmanın tek yolu tek katlı binanın bulunduğu yokuşun solunda kalan noktaya geçerek bomba noktalarına giden bütün çıkışları kapatmak. Bu taktiğin bile düzgün bir takıma karşı işe yarayacağını sanmıyorum.

Dördüncü alansa uzunca bir köprü geçişinin hemen ardından iki kolay bomba noktasıyla son buluyor.


Duvarlar sizi düşman ateşinden koruduğu gibi, onların hareketlerini göremenizi de engelleyebiliyor. Dikkatli olun.


Arica gibi açık alanlara fazlasıyla sahip bir harita için duman bombaları biçilmiş kaftan.


Gidebileceğiniz sayısız rota var. Daha az düşmanla karşılaşma adına yolunuzu uzatmaktan çekinmeyin.



İkisini düzenli bir tim yardımıyla rahatlıkla patlatabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken nokta köprüden çıktıktan hemen sonra oluşan açıklıkta bitiyor. Burada sizi koruyacak tren vagonları veya benzer siperler olmayacak. Bu noktayı mümkün olduğunca çabuk geçerseniz ilerleyen noktalarda sorun yaşamazsınız. Depodaki hedef kısmen daha kolay, bombayı kurar kurmaz geri çekilin ki deponun duvarlarını yıkmaya başladıklarında açıkta kalmayın. Eğer burayı savunuyorsanız deponun arka duvarını hemen patlatın. Bu binanın yıkılma tehlikesi yok, dolayısıyla duvarları açmanız bombanın kurulup kurulmadığını görmeniz için size olanak sağlayacak.



Son bölge hem ele geçirmesi hem de savunması kolay bir alan. Bir defa inşaatın kontrolünü aldığınızda kolay kolay bırakmıyosunuz çünkü. Eğer bombaların bulunduğu inşaata yerleşmeyi planlıyorsanız kesinlikle hemen solunuzda kalan çift katlı prefabrik yapıya özellikle dikkat etmeniz gerekiyor. Rehberde hemen hemen her şeyi patlatmanızı öğütledim biliyorum ama hazır eliniz değmişken bunları da patlatın gitsin. Buraya saldırırken kesinlikle binanın önünden girmeye çalışmayın. Zira binanın içinde sürüsüyle asker oluyor. Bunun yerine bahsettiğim prefabriklerin tarafından veya okyanus tarafından arkadan binaya girerseniz hem çoğu düşmanınızı arkadan vurma şansı yakalarsınız hem de daha az direnişle karşılaşırsınız.

VALPARAISO

Rehberimizde bahsedeceğim üçüncü ve son harita Valparaiso. Zaman zaman içerdiği sık ormanları zaman zamansa açık bölgeleriyle oyuncunun değişik oynanış türlerine adapte olmasını gerektiren bir cennet parçası burası da. Valparaiso diğerlerine göre oyunu çok daha iyi okuyor olmanızı gerektiriyor, o yüzden gözünüzü açık tutun.

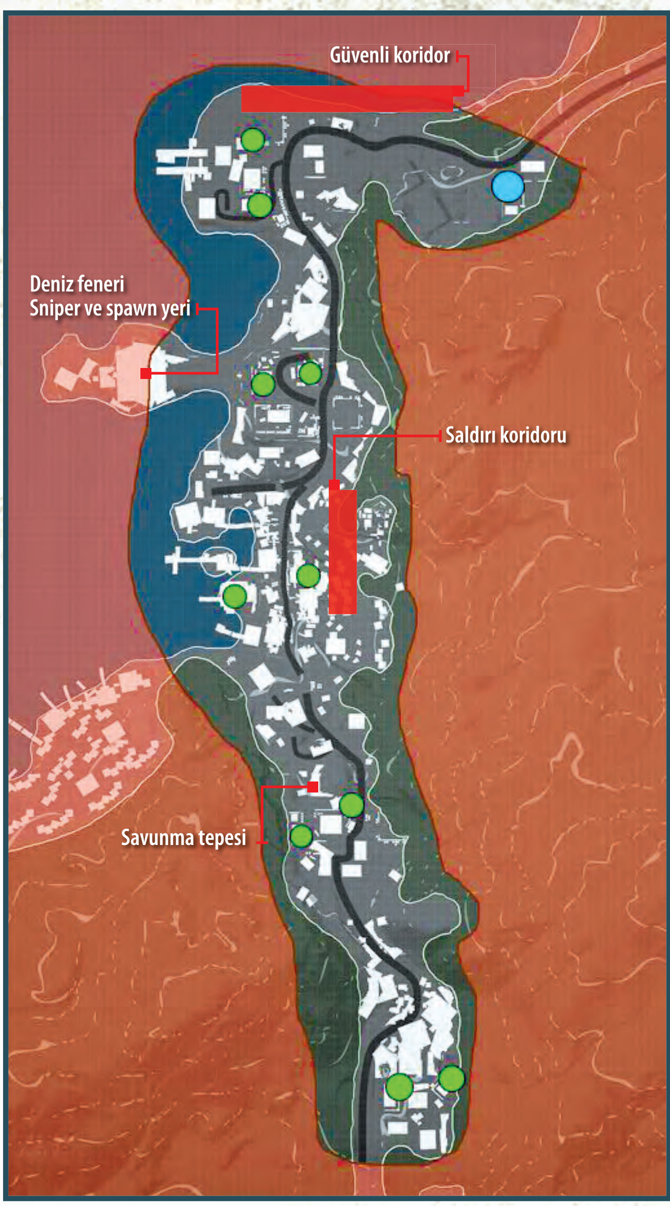
İlk bölgeden başlayalım. Alpha'ya ulaşmanın en kolay yolu tahmin edebileceğiniz üzere nehir kenarını takip etmek. Bu noktaya bakan kişi sayısı genel olarak az oluyor ve 3-4 kişi üsse girdiğinde onları kovmak gerçekten büyük uğraş gerektiriyor. B noktasını almak daha kolay, bombanın olduğu noktada B'nin duvarlarını patlatırsanız keskin nişancıların görüş alanını açmış oluyorssunuz. Bundan sonra bombanın kurulması zaten yeterli oluyor.

İkinci alana geçelim: Bombaların olduğu üssün hemen solunda keskin nişancılarınıza ve oradan doğacak askerlerinize ev sahipliği yapacak büyükçe bir deniz feneri mevcut. Buraya adam kaçırmak kolay değil ama bir kere girince sizi kolay kolay çıkaramıyorlar. Bu bölgeyi almanın yolu ona iki taraftan birden saldırmakta yatıyor. Önden saldırırken defansın saklandığı orman onlara fazlasıyla avantaj sağlıyor ama bölünmeleri durumunda özellikle hafif tank desteğiyle gelen bir time karşı gelme şansları yok.

Üçüncü Bölge pek çok bungalov ve yıkılabilir eve sahip dar bir alan. Defansın burada tek şansı saldıran tarafı mümkün olduğunca uçta tutup binaların içine yayılmalarına engel olmaya çalışmak. Eğer buraya saldırıyorsanız açıkta kalacağınız deniz kenarı yerine ters taraftan, evlerin arkasından dolanmaya çalışın. Burada patlayıcılara fazlasıyla ihtiyacınız olacak. İki tarafın da avantaj kazanmak için karşı taraftaki siper potansiyeli olan binaları ortadan kaldırıp birbirlerini açığa çıkmarması gerekiyor. Özellikle savunma tarafındaki keskin nişancılar detaylara karışarak ofansın fazlasıyla canını yakabiliyorlar.

Dördüncü Bölge tepede bulunması sebebiyle sizi kesinlikle korkutmasın. Defans A ve B noktalarının ortasındaki kayalıkları kontrol altına alarak bütün noktaları kontrol altına alırken, atak taraf keskin nişancılarla rakibin yükseklik avantajını kırıp yanlardan ilerleyerek onları gafil avlamaya çalışacak. Bitki örtüsünü iyi kullanmaya çalışın. Düşman üssüne girebilirseniz bu sefer binaların arkasından dolanarak rahatlıkla işlerini bitirebilirsiniz.

Son bölgeninse bütün olayı hız ve safi güç. İki taraf da birbirine baskı kurmaya çalışacak. Bu noktada önemli olan, oyunun hakimiyetini hangi taraf alırsa diğerinin çok hızla buna cevap verecek bir şeyler bulmak zorunda olması. Köprüye yakın kaldığınız sürece iki tarafın da arkadan dolanma şansı kalmıyor. Defansın binaları kendi avantajına kullanması, ofansınsa doğrudan bitki örtüsünü siper alarak ilerlemesi gerekiyor.





Yıkılmayacağını bildiğiniz bombalı binaların duvarlarını havaya uçurursanız rakibiniz her bomba kurarken içeri çullanmanız gerekmez.





Özellikle Valparisio'da kaybettiğiniz üsler bir anda düşmanların savunma alanı haline gelebiliyor. Bu yüzden geri çekilirken mümkün olduğunca hasar vermeye çalışın.



Bir keskin nişancı olarak oynamayı planlıyorsanız yüksek alanların bu haritada aynı zamanda sizi hedef haline dönüştürdüğünü unutmayın.

ORGANIZE SANAYİ



SABIR

Ustanın bakışı değişmiyor hayatın kendisine. Ama baktığı pencereler hep farklı birbirinden. Bir süredir sadece pencerelere bakıyor, pencerelerden bakmak yerine. Gergin, sıkıntılı bir seyir hali var. Pencerelerin hepsi birbirinden hüzünlü. Azınlıklar yitip gidiyor kalabalıklarında. Atölyeden olduğu gibi hayattan da mümkün olanın en iyisini çıkartma çabasını sürdürmek için sebepler azalıyor, azınlığın kendisiyle birlikte. Koşar adım gidilen yerlere artık gitmeye gerek bile görülmüyor. "Olana bitene saplanıp kalmak" dendiği zaman itici oluyor. O yüzden atölyedeki torna, freze, matkap tezgâhı gibi, benim yerim burası ayaklarına yatılması gerekiyor. Öyle ya da böyle hayat iyi ya da kötü, hızlı ya da yavaş, eğlenceli ya da hüzünlü, aslında sadece sabrederek geçiyor. Ne usta, ne çırağı ne de gün aşırı peşinden koşup yakalamaya çalıştıkları teknoloji değiştiremiyor bu gerçeği.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları



Lian-Li Pitstop PC-T1

ÖRÜMCEK FOBİSİ OLANLAR, DİKKAT!

Daha önce de ilginç tasarımlı kasalar görmüştük ama bu kadar ilgincini hiç görmemiştik sanıyorum. Örümcek fobiniz olsun ya da olmasın, gece görseniz korkacağınız bu kasa Pitstop PC-T1. Açık bir kasa olduğundan, özellikle kasanın içine girenler için ideal olan kasaya fan da gerekmiyor doğal olarak. Ayaklarını dilediğiniz gibi ayarlayabildiğiniz kasanın en büyük ve affedilemez eksisi, sadece ITX anakartlara destek vermesi. Birer adet 5.25"lik ve 3.5"lik optik yuvası bulunan kasanın fiyatı, rengine göre 108$ (Siyah, Gri) ile 123$ (Kırmızı) dolar arasında değişiyor.



Intel Zihnimizi Okuyacak

MR DALGALARIYLA KELİME TAHMİNİ

Herhangi bir elektronik cihazı düşünce gücüyle kontrol edebilmek insanoğlunun hayallerinden biri olmuştur hep. Intel de bu hayali gerçeğe dönüştürmek için uğraşıyormuş meğerse bir süredir. Tech Haven etkinliğinde ilk olarak gösterilen ve henüz yolun başında olan bu yazılım sayesinde beynimizin yaydığı MR dalgalarını bilgisayarımız tanıyıp ona göre hareket edebilecek. Bunun için, sisteme herhangi bir kelimenin MR dalgalarının önceden tanıtılması gerekiyor. Daha sonrasında bu kelimeleri aklımıza getirdiğimizde, yazılım daha önce tanıtılan dalgalarla yenilerini karşılaştırıyor ve düşünülen kelimeyi algılayabiliyor. Şimdilik yolun çok daha başında olan bu sistem geliştirildiğinde ve son kullanıcıya ulaştığında sadece beynimizle neler yapabileceğimizi bir düşünün. Ya da düşünmeyin, alın bir tane OCZ NIA keyfinize bakın.

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme
ANAKART:	Asus P5Q Pro , Asus Rampage II Extreme
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX, Asus ENGTX295
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT DİSK:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ), Samsung 1TB x 6 (HD103SI)
BELLEK:	Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW, Samsung SyncMaster T240



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr



Çin'den Meraklılarına Yeni Telefon Modelleri

WINNIE THE POOH BAŞLI, WALT DISNEY TEMALI

Akıllara zarar ürünleriyle bizi bizden alan bir ülke Çin, bunda hemfikiriz sanırım. Bu sefer de Winnie the Pooh başlı, Walt Disney temalı telefonlar üretmişler. Hedef kitlenin kimler olduğunu düşündükçe korktum. 0-5 yaş grubunun eline cep telefonu vermek ayrı bir saçmalık zaten de, hangi aile yapar çocuğuna bu eziyeti allasen? Neyse, teknik özellikleri de sayıp çekileyim ben aradan. 3Megapiksel kamera, kapakta parlayan gözlü ve parlayan ağızlı bir Winnie, bol bol pati resmi. İlgilere duyurulamaz, haliyle, yani heh.

Windows Vista Görevini Tamamlıyor

MICROSOFT, İŞLETİM SİSTEMİNDEN DESTEĞİNİ ÇEKMEYE BAŞLADI

Windows XP ile Windows 7'nin başarılarının arasında sıkışıp kalan ve oldukça kısa ömürlü olan Windows Vista'dan ufaktan desteğini çekmeye başlayan Microsoft, 13 Nisan itibariyle Vista'nın ilk sürümü için güvenlik güncellemelerine ve teknik desteğe son verdi. Microsoft, kullanıcılarını işletim sistemlerini Vista SP1, SP2 ya da Windows 7'ye yükseltmeye çağırdı. Böylece Windows Vista, son düzlüğe girmiş oldu.



Google Games?

DURDURAMIYORUZ EFENDİM, YAYILIYORLAR

Google, eski bir SCEA çalışanı olan Mark DeLoura'yı Google Oyun Geliştirme Danışmanı olarak işe aldı. DeLoura'nın işe alınması konusundaki kişisel fikri, Google'ın oyun dünyasını daha yakından tanımayı hedeflemesi. Şimdiye kadar birçok firmada (GreenScreen Interactive, Ubisoft San Francisco, SCEA) oyun alanında çalışmış olan DeLoura'nın Google'da ne gibi çalışmalara imza atacağı merak konusu.



Mobiado CPT001

MERMERDEN DE TELEFON OLUYORMUŞ

Mobiado markasını daha önce duydunuz mu bilmiyorum ama ben yine de tanıştırayım… Lüks bir cep telefonu üreticisi kendileri ve son konsept modeli CPT001'i de mermerden yapmış. Mermer üzerine altın işlemeleri bulunan telefonun dokunmatik ekranının da safirden yapıldığını duyduktan sonra 'lüks' kavramının da iyice suyunun çıktığını bir daha anlıyoruz. Tuşlarının ve ekranın altında bulunan analog saatin de altın olduğunu söylememe gerek yoktur sanırım. Telefonunuzu kaybettiğinizde, sanki eviniz yanmış gibi üzülmek istiyorsanız mutlaka edinin.



iPhone OS 4

DETAYLAR BURADA

Apple, çok konuşulan iPhone OS 4'ün özelliklerini sonunda açığa çıkardı. Aynı zamanda iPhone program geliştirme üyelerine OS 4'ün betasını sunan Apple, program geliştirme kitine de (SDK) yeni özellikler eklemiş. Bakalım iPhone OS 4'ün getirdiği belli başlı özellikler neler? iPhone'a kazandırılan en büyük özellik, artık üçüncü parti programlarda da tam multitasking desteklemesi. Bunun yanı sıra birden fazla e-posta hesabı bulunan kullanıcılar, postalarını artık tek bir gelen kutusundan yönetebileceklermiş. Yeni işletim sistemiyle beraber, yüklenen uygulamaları da klasörler yoluyla bir düzene sokabileceğiz. OS 4'ün bizi çok ilgilendiren bir başka özelliğiyse, bir nevi PSN ya da Xbox Live olan GameCenter (başında 'i' bulunmayan tek Apple servisi olsa gerek). Bunların dışında gelen özellikler arasında iPad'den bildiğimiz iBooks ve yeni bir sistem olan iAd bulunuyor. iAd sayesinde, iPhone'a yazılım geliştirenler bu yazılımların içine minik pencerelerle ortaya çıkan interaktif reklamlar yerleştirebilecekler. Böylece bedava ya da daha ucuz uygulamalarla karşılaşabilecek iPhone kullanıcıları. Bu özelliklerin bir kısmını, mevcut iPhone modellerinden bazıları desteklemeyecek (mesela iPhone 3G'de multitasking olmayacak). Son olarak, kullanıcıların OS 4 ile birlikte artık arka plan resimlerini de değiştirebileceklerini belirtelim. Her zaman çağın ötesinde teknolojiler üreten Apple, aklımızı başımızdan almaya devam edecek gibi görünü… Ne koydunuz lan çayıma!!!

Plantronics Gamecom 377

KULAKLARINIZ ŞENLENSİN -MERT YİĞİT DOĞRU



Hatırlarsınız, geçen ay incelediğimiz Plantronics Gamecom 777 kulaklarımızı şenlendirmiş, 5.1 Dolby Surround özelliğiyle oyun keyfimizi artırmıştı. Bunun üzerine, bu ay da masamda bir Plantronics kulaklık gördüğümde beni iyi bir ürünün beklediğini tahmin ediyordum. Bakalım tahminimde ne kadar haklı çıktım?

Gamecom 377'yi elime ilk aldığımda fark ettim ki, tasarım olarak 777 ile tamamen aynı. Tasarım aynı olunca, Gamescom 377 de haliyle abisinin artılarını ve eksilerini aynen taşıyor. Yine uzun kullanımlarda kulağınızı hafiften pişirse de abisi kadar rahat ve konforlu ürün. Aynı şekilde gürültü önleyici özelliğe sahip mikrofon, yine kapalıyken kendini belli etmiyor. Yine ses seviyesini kablo üzerinde bulunan yuvarlak tuşla ayarlayabiliyorsunuz. Kullanılan kablolar da son derece sağlam ve kaliteli. Tasarımdaki ufacık ve çok yerinde bir değişiklikse Gamecom 777'nin tamamen gri tasarımının yanında, Plantronics'in 377'ye kırmızı renkler serpiştirmiş olması. Bunun cidden tasarıma büyük getirisi olmuş, zira bu kırmızılı Plantronics 377'yi görünce abisi 777'nin tasarımı sıkıcı gelmeye başladı. Bu haliyle 377, sanki daha bir oyuncu olmuş.

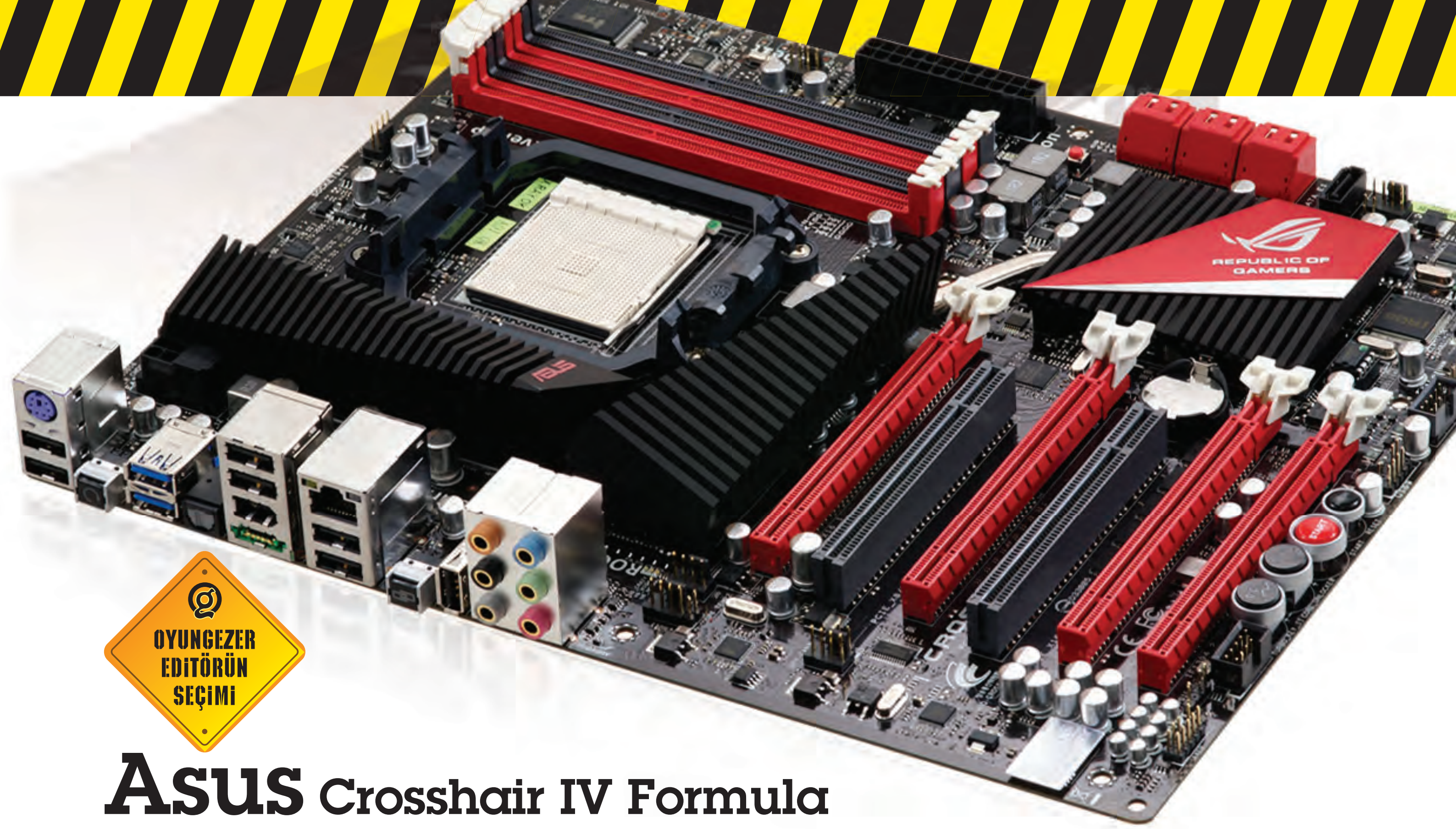
Plantronics 377 de dışarıya biraz fazla ses veriyor ama dışarıdan gelen sesleri önlemede oldukça başarılı. Ancak ben "başarılı" desem de Plantronics'in pek de hedeflediği bir şey değil bu yalıtım. Zira kulaklığın "Open-Ear" özelliği öne çıkartılıyor; oyun oynarken çalan kapıdan, telefondan, çevremizdeki seslerden haberdar olacağımız vurgulanıyor. Oysa dışarıdan gelen sesleri itinayla engelleyeceğini, böylece oyun keyfimin kaçmayacağını iddia eden Philips kulaklığımda, dış sesleri çok daha fazla duyuyorum. Aynı özellik Gamecom 777'de de vardı ve aynı şekilde kulaklığı takar takmaz dış dünyayla bağlantınızın kesildiğin söylemiştim geçen ay. Anlamadığım, işe yaramayan ve biraz gereksiz bir özellikmiş gibi geldi bana bu Open-Ear muhabbeti *(yok yok iyidir. İlişkimiz hepten kesilince boğuluyormuş gibi bir hissiyat kaplıyor insanın içini. Böylesi daha bir güzel-KA)*.

Gamescom 377'nin kutusunda, gözlerim harici bir ses kartı aradı ama bulamadım. Doğal olarak Dolby Surround 5.1 de yok tabii. Ama ses kalitesi konusunda abisi 777'den aşağı kalmıyor ürün. Yine de harici ses kartlı bir kulaklık istiyorsanız yolunuz 777 modelinden geçecek.

Gamecom 377 de beni geçen ay incelediğim 777 kadar memnun etti diyebilirim. Tasarım konusunda bir adım daha önde hatta. Kulağınızı ufaktan pişiriyor, sesi dışarıya biraz fazla çıkabiliyor ama yine de her ihtiyacınızı karşılayacak kapasitede bir ürün bu. Gönül rahatlığıyla alıp kullanabilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Ses kalitesi, tasarım
Eksiler: Kulaklar pişmesin, dışarıya fazla ses gitmesin
Üretim: Plantronics www.plantronics.com
İthalat: Multimedya www.multimedya.com
Fiyat: 54$ + KDV



Asus Crosshair IV Formula

GEL DE ÇILDIRMA

Birkaç ay üst üste ya da kısa aralıkla Republic of Gamers logolu ürünlerle karşılaşmak bünyeme zararlı mı değil mi bir türlü karar verebilmiş değilim. Organize Sanayi'yi takip ediyorsanız (ki burada olduğunuza göre ediyorsunuz) RoG'ları gördükçe ne şekillere girip çıktığımı biliyorsunuzdur. Bu ay Intel değil AMD şekillerine giriyoruz. Çünkü Crosshair IV Formula'mız AM3 soketli ve 890FX çipsete sahip.

Giriş paragrafı olmadı haliyle; ama idare ediverin. RoG-RoG, RoG-RoG diye atıyor kalbim yine. Kafam yine karışık bu yüzden. Kırmızı kutuları görünce garip garip bakmaya, kedi gibi hissssss diye sırtımı dikmeye başladım artık. Çok isteyip elde edemediğiniz bir şey olunca sizin de farklı tepkiler verdiğinize eminim. Garip garip bakmanıza gerek yok bana. Adet olduğu üzere kutudan anakartı çıkartıp gözlerimin büyümesiyle başladı ilişkimiz. İşlemci çevresine yerleştirilen enteresan tasarımlı soğutuculara bir iki dakika geçirdim başlarda. Sonra gözüm klipsleri bir garip görünen bellek slotlarına takıldı. Slotların üst kısmındaki klipsler bildiğimiz türden. Alt kısımdaysa bir klips yok artık. Bellek modüllerini bu tarafa yaslayıp tek taraftan bastırıp kolayca oturtabiliyorsunuz yerlerine. 1866MHz (O.C.),çift kanal, DDR3 bellek desteğimiz de var.

Yeni seri RoG ürünlerinde gördüğümüz, MemOK, RoG Connect vb teknolojilerin tamamını bünyesinde barındırıyor Crosshair IV Formula. Turbo Key sayesinde tek tuşla sisteminize overclock yapıyor, Core Unlocker tuşuyla işlemcinizin kapalı ama sağlıklı çekirdeklerini kullanıma açıyor. SupremeFX X-Fi ses çözümüyle gelen ürün ayrıca 4 PCI-E slotuna sahip ve ATI CrossFireX teknolojisine destek veriyor. Yeni 890FX çipsetiyle ilk tanışmamız da yine Crosshair IV Formula'yla gerçekleşiyor.

Piyasadaki çipsetlerin sayısı artmaya devam ediyor. Yani hepsini toplayıp karşılaştırmak zorunda kalacağız yakında. Neyse, ne geçmişi ne geleceği çok fazla düşünecek durumda değilim. Şu ana odaklanabiliyorum en fazla. İşlemci çözümü olarak AMD tercih eden kullanıcılar da RoG logolu anakartlarına kavuştular, 890FX'le kucaklaştılar. Bizler için önemli olan bu, gerisi hikâye.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★☆☆

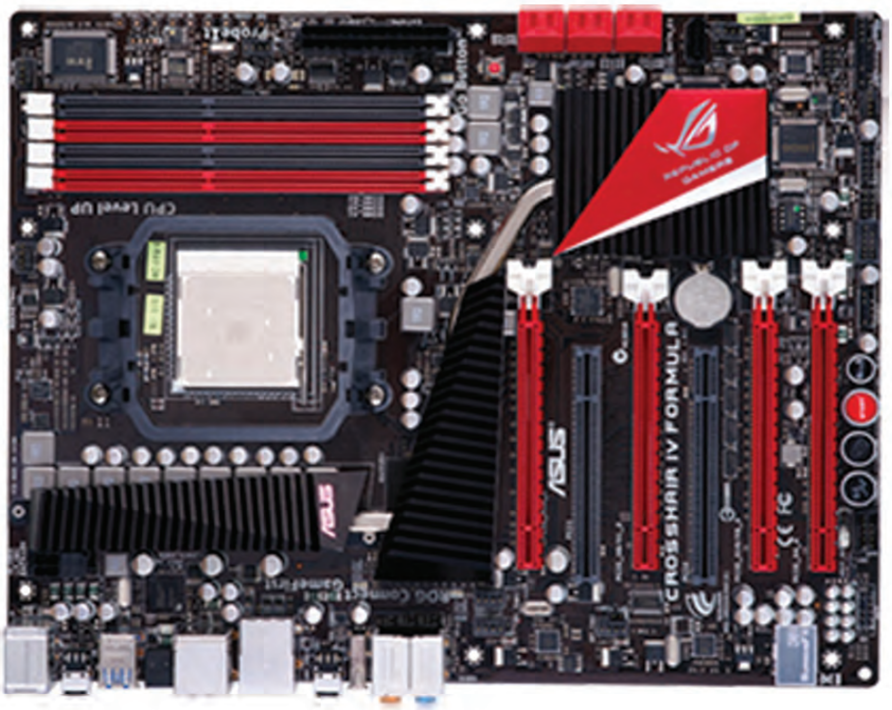
Artılar: RoG-RoG-RoG-RoG

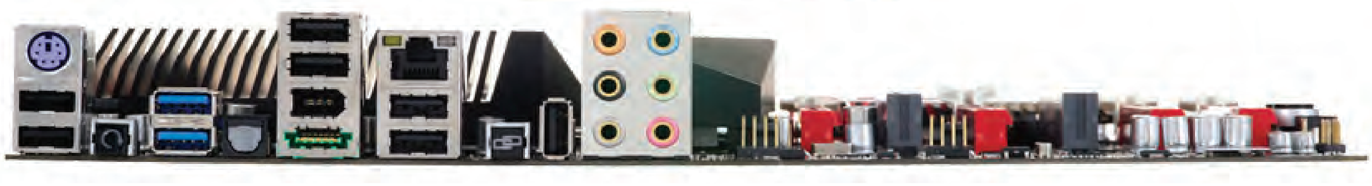
Eksiler: N'olamaz

Üretim: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 295$ + KDV







OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Dark Mini Mania
FULL HD MEDIA PLAYER [DKMPMINIW]

YETENEKLİ VE HESAPLI -TUĞBEK ÖLEK

Medya oynatıcıların geçmişi çok eskilere gitmiyor, ama bu genç ürün ailesi şimdiden TV'de medya oynatma görevini herkesin elinden almış durumda. Artık Medya Center PC'lerin, DivX oynatan DVD çalarların falan esamesi pek okunmuyor. Ufak, pratik ve yetenekli cihazlar bunlar.

Ama her yeni ürün ailesinde olduğu gibi henüz olgunluk çağlarından uzaklar. Hemen her modelin bir eksikliği, aksadığı yanları, daha kullanılabilecek çok potansiyelleri var. Bu cihazlardan biri ilk defa her şeyi yapma derdinde ve adı da Mini Mania.

Normal bir kullanıcının karşılaşabileceği her türlü video, ses ve resim formatını destekliyor cihaz. Full HD desteğine sahip ve ne film oynatma hızında ne de görüntüsünde bir kayıp yok. Menülerin çalışma hızı ve video açma kapama hızları da gayet iyi. Eğer dosya isimlerini ve formatlarını düzgün ayarlamışsanız altyazılarda da sorun yaşamıyorsunuz.

Bu konuda canımızı sıkabilecek tek şey menülerin hem kullanışsız hem de şekilsiz oluşu. Eğer websitesinden son firmware güncellemesini yaparsanız Türkçe altyazılardaki sorunlar gittiği gibi, arayüz de daha kullanışlı hale geliyor. Yine bu ay incelediğimiz Western Digital'in şık menüleri yanında hâlâ biraz kaba saba duruyorlar ama yine de çok yakınmaya gerek yok.

Bunlara medya dolu diskleriniz için çift USB bağlantısı, ağdan medya okutmak için ağ bağlantısı, yüksek kaliteli ses ve görüntü için HDMI ve optik çıkışları ekleyince, Mini Mania bir medya oynatıcı olarak üstüne düşen görevleri gayet iyi yerine getiriyor.

Mini Mania'nın tam bir medya oynatıcı olmaya, hatta ötesine gidip bu ürünlerin potansiyelini ortaya koymaya niyetli olduğunu söylemiştim. Demek ki her oynatıcıda olmayan özellikleri var. Bunlardan ilki çektiğiniz fotoğraflara hemen bakabilesiniz diye bir Card Reader'a sahip olması. İkincisi salona kablo çekmek istemeyenler için, USB vuvasına takılan kablosuz ağ dongle'ı. Ayrıca internetten BBC, Picasa, flickr, NPR ve Le Figaro'ya ulaşıp haberlere, resimlere bakabiliyorsunuz (YouTube da var ama çalışmıyor haliyle). Ekstra özelliklerinin sonuncusuysa içindeki BitTorrent modülü. Bilgisayarınızdan, uzaktan erişerek yönetiyor olsanız da az elektrik harcayarak bol bol Torrent dosyası indirebiliyorsunuz. Gerçi bu arayüz arasıra tekleyebiliyor veya Torrent indirirken filmlerde takılmalar yaşanabiliyor.

Dark'ın güzel yanlarından biri, ürün için tam firmware desteği vaadinde bulunması. Şimdiden bir güncelleme çıkarmış olmaları da bu sözü tutacaklarına işaret.

Kısacası en yetenekli ve buna karşın en hesaplı medya oynatıcısı Dark Mini Mania. Eğer kablosuz ağ aparatını istemezseniz 20$ daha düşüyor fiyatı üstelik. Cihazının farklı yeteneklerini kullanmayı, bir parça kurcalamayı sevenler için de güzel. Ama daha pahalı olsa da daha şık ve kullanıcı dostu olan WD halen ona karşı iyi bir alternatif.





İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Ekstra özellikler, kablosuz ağ bağlantısı, gelişmiş format desteği vb.
Eksiler: Arayüz sıkıcı ve zaman zaman kullanışsız
Üretim: Akortek www.akortek.com
Dağıtım: Akoretek www.akortek.com
Fiyatı: 179$ + KDV

Western Digital My Book Essential 2TB

TAŞIYA TAŞIYA BİTİREMEDİK ŞU DOSYALARI

"Harici disklerin neyini inceliyorsunuz Allah aşkına?" diye sordu biri geçen gün. "Bilmem" dedim direkt olarak, incelenecek bir şeyi yok değil mi zaten? Öyle harici dedikleri anda gidip alıyoruz cihazı. Ne markaya ne performansa bakmaya gerek yok. "Okuyor musun ürün incelemelerini" diye soruyorum. "Hayır okumuyorum, okusam senden niye tavsiye isteyeyim" diye cevap veriyor. La havle deyip uzaklaşıyorum.

Bir süredir Organize Sanayi'den uzak kalan Western Digital, yine My Book serisiyle gösteriyor yüzünü. My Book Essential, 2TB modeliyle ve az bir değişiklikle beliriyor karşımda. Genel tasarımında bir değişiklik yok ürünün, biraz kilo vermiş sadece. Daha bir ince göründü gözüme. Bir de daha önce ürünün 3 yanını çeviren ve boyuna kullanılan ızgaralar yerine enine ızgaralar kullanılmış. Ciddi bir değişiklik yok yani. Arka panelde Mini USB ve adaptör bağlantıları mevcut. Bu iki girişin üstünde güçlü, sağlam duran ama kullanması da bir hayli güç olan açma kapama düğmesi bulunuyor.

Piyano siyahı rengi "aman ne güzel" dedirtirken, parlak piyano siyahı olması çok kısa sürede parmak izlerinden bunalmanıza neden oluyor. Bende mat renklisi var bunun mesela. O tutmuyor parmak izi. Daha temiz duruyor. Ne güzel.

Ön panelde kullanılan LED'lerin sayısı da, verdikleri bilgi miktarı da biraz artmış ayrıca. Sabit diskin mevcut kapasitesini, kilit ve aktivite durumunu bildirebiliyor. Benim gibi karanlıklarda oturuyorsanız bu fazlaca güçlü LED'ler odanızı aydınlatabiliyor bir nebze olsun. Ama film izlerken mutlaka başka bir yöne doğru çevirin kendisini.

My Book Essential'ın 2TB modeli, kapasite olarak bizi rahatlıkla tatmin ederken WD'in daha önce de bahsettiğimiz yedekleme yazılımları ve becerilerini de beraberinde getiriyor. Harici disk ve yüksek kapasite ihtiyacınızı USB 2.0, 2.0 hallediyor uzun lafın kısası. Alın tepe tepe kullanın.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Biraz zayıflaması iyi olmuş
Eksiler: Kapasite büyüdü tamam da kurtulalım şu adaptörden artık
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 269$ + KDV



In Win Maelstrom

OYUN GİRDABI -MERT YİĞİT DOĞRU



İki ay önce "Organize Sanayi'ye kasalar pek uğramaz oldu" demiştim *(akabinde de hakikatten patates oldun ve-KA)*, geçtiğimiz ay kasalar yağmur olup yağmaya başladılar. Hay çenem tutulaydı *(çenen tutulmasın da masanın üstüne koyma büyük kasaları-KA)*.

550x225x601mm boyutlarındaki Maelstrom, tasarımıyla 'ben bir oyuncu kasasıyım arkadaş!' diye bağırıyor. Yalnız bu cümleden kasanın çok şık bir ürün olduğu anlamı çıkmasın. Çok şık bulanlar da olacaktır elbette ama tasarım konusunda beni pek etkilemedi. Özellikle ön yüzünde bulunan iki yeşil bar ne işe yarıyor çözemedim *(çekçek-KA)*. Benim işime sadece kasayı kutusundan çıkarırken yaradı, onda da ön kapak elimde kalınca bir 'n'oluyoruz?' dumuru yaşadım. Meğer kasanın bir özelliğiymiş bu. Ön kapağı, kendinize doğru çekerek çıkarabiliyorsunuz. Böylece optik sürücülerin ve ön yüzeyde bulunan 120mm'lik fanın montajı kolaylaşıyor. Kapağı köşelerinden bastırarak yerine yerleştirip incelemeye devam ediyorum. Kuşkusuz kasanın ilk dikkat çeken özelliği, yan panelde bulunan 220mm'lik mavi led aydınlatmalı koca fan. Fan kocaman olduğundan gece eğer saçtığı ışıltıdan rahatsız olursanız, kapakta bulunan düğmeyle bu ledleri kapatabiliyorsunuz. 'Bu koca fan bana yetmez' derseniz de söküp yerine 6 adede kadar 120mm'lik fan takabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra arka panelde ve arka üst panelde de 120mm'lik iki fan bulunuyor. Üretici firma kasanın üzerine de bir fan yuvası koymuş ama hep dediğimiz gibi, ne kadar fan o kadar gürültü ve toz. Daha az fanla aynı soğutma kapasitesi isteyen kullanıcıları da sunduğu su soğutma desteğiyle memnun ediyor Maelstrom.

Açma kapama ve reset tuşlarıyla 4 adet USB, iki eSATA, bir firewire ve ses giriş çıkışlarından oluşan bağlantı noktaları kasanın ön üst panelinde bulunuyor. Kasanın devasa fanlı yan kapağını çıkartıp baktığımda dikkatimi çeken ilk şey içinin de siyaha boyanmış olması oldu. Gri boyalı kasalara göre göze çok daha hoş geliyor. Bunun yanı sıra, kapakların gürültü önleyici süngerle kaplı olması da bir başka dikkat çekici özelliği. Kasaya 5 adet 5.25"lik optik sürücü takabiliyorsunuz. Bu sürücülerden birini, üzerinde gelen çekmeceyi kullanarak 3.5"lik yuvaya da dönüştürebiliyorsunuz. Kart okuyucunuz için ideal. Bunun yanı sıra 6 adet daha 3.5"lik yuva bulunuyor ve bu parça son aylarda incelediğimiz diğer oyuncu kasalarında olduğu gibi yan yerleştirilmiş. Montaj konusunda kolaylık sağlıyor. Keşke yerinden de çıkarabilseymişiz bu parçayı, neyse sağlık olsun.

Kasanın içinden, optik sürücülerin montajı için titreşim önleyici kızaklar çıkıyor. Bu kızaklarla optik sürücülerinizin montajını vidasız gerçekleştirebiliyorsunuz. Güçlü soğutma kapasitesi, oyuncu kimliğini yansıtan tasarımı ve kalitesiyle hoş bir kasa In Win Maelstrom. İstemeyen kullanıcıları vidalamayla uğraştırması ve güç kaynağının yere bakması haricinde pek bir eksiği olduğu da söylenemez. Eğer güç kaynaksız kasanın tasarımını beğendiyseniz ve fiyatı da sizin için herhangi bir sorun teşkil etmiyorsa rahatlıkla tercih edebilirsiniz.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Güçlü soğutma kapasitesi, yüksek üretim kalitesi
Eksiler: Güç kaynağının konumu, vidalı montaj
Üretim: In Win www.in-win.com.tw
İthalat: Endeks Bilişim www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 168$ + KDV



Ezcool H-770

MÜTEVAZI OYUNCULARIN MÜTEVAZI KASASI -MERT YİĞİT DOĞRU

Oyuncular olarak genelde bilgisayarımızın diğer parçaları gibi, kasalarının da oyuncu kimliğimizi yansıtmasını isteriz. Tabii bir oyuncu kasamız olduğunda, o kasanın içini dolduran parçalar da kasanın görüntüsüne uygun ve güçlü parçalar olmalıdır ki bir işe yarasın. Bu sefer de altından kalkamayacağımız maliyetler çıkabilir ortaya. Böyle durumlarda, ekonomik bir sistem toplamak ve kasamızı da ona göre seçmek başvurabileceğimiz yollardan bir tanesi. Ezcool H-770 de tam da bu durumda seçilebilecek bir kasa işte.

460x200x440mm boyutlarıyla mid tower bir kasa H-770. Ürünün önünde bulunan açma kapama düğmeleriyle 3 adet USB, bir eSATA ve ses giriş çıkışlarından oluşan bağlantı noktalarını, sistem açıkken mavi bir led aydınlatıyor. Kasanın ön yüzünde bulunan optik sürücü yuvalarını örten kapaklar da ürünün tasarımındaki topluluğun bozulmasını önlüyor *(derli toplu bir kasa kendisi diyorsun. Peki-KA)*. Bu kapaklar aynı zamanda ürünü, sahip olduğu yırtıcı tasarımdan uzaklaştırıyor. Spor kıyafetler giyen atletik yapılı birini değil de, daha çok smokiniyle oturan sessiz sakin birini andırıyor kasa *(smokinle oturan sessiz sakin biri? Ev adresin Alice Harikalar Diyarında mı güzelim senin ya?-KA)*.

Ürün, ön kısmında 120mm'lik LED aydınlatmalı tek fanla geliyor. Eğer ortalama da olsa bir oyun sistemi kuracaksanız ürünün bir arkasında bir de yanında bulunan yuvalara 80 ya da 120mm'lik fanlar takmanız gerekebilir. Önde bulunan tek bir fan ile güç kaynağının fanı, kasa içi hava akımını sağlamakta yetersiz kalabilir.

Parmak vidaları söküp kasanın yan kapağını çıkaralım ve bakalım içeride neler var? Ürün 4 adet 5.25" ve 6 adet 3.5"lik yuvaya sahip. Bu 3.5"lik yuvaların ikisi dışarı açılıyor. Kart okuyucunuz ya da kullanıyorsanız disket sürücünüz için tasarlanmışlar yani. Tabii dilerseniz buraya HDD'lerinizi de monte edebiliyorsunuz, seçim sizin. Kasa aynı zamanda 350W Ezcool marka güç kaynağıyla geliyor. Mütevazı bir sistem toplayacaksanız eğer (Kaan Usta'nın 339$'lık sistemi gibi mesela) yetecektir sisteminize.

Sonuç olarak ekonomik bir oyun sistemi kuracak Oyungezerlerin bir-iki fan takviyesiyle rahatlıkla kullanabileceği bir kasa Ezcool H-770. Unutmayın, burada anahtar kelime 'mütevazı'. Eğer 'yok kardeşim, ben oyuncuyum kasam da oyuncu olacak' diyorsanız bilemem ben *(ben bilirim, güzel bu kasa-KA)*.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Memnun edici tasarım, güç kaynağıyla geliyor
Eksiler: Tek fan bulunması
Üretim: Ezcool www.ezcool.com.tr
İthalat: Oxyd Bilişim www.oksid.com.tr
Fiyat: 67$ + KDV







Adobe'dan Apple'a Dava Hazırlığı

İNADIN APPLE'I GETİRDİĞİ NOKTA

Apple, ürünlerinde Adobe Flash desteği vermediğinden dolayı hep eleştirildi bugüne kadar. Steve Jobs, bunun üzerine Flash'ın eski ve CPU canavarı bir sistem olduğunu bildirmiş ve bundan sonra da bu teknolojiye destek vermeyeceklerinin altını çizmişti. Buraya kadar tuhaf bir şey yok, fakat iPhone 4.0 SDK ile birlikte Flash tabanlı programların yanı sıra Flash'tan çevrilmiş programlara da yasak geldi. Bu noktada ipler koptu ve söylenenlere göre Adobe, Apple'a geniş çaplı bir dava açmaya hazırlanıyor. "Geniş çaplı"nın çapıysa henüz belli değil.



General Electric'in Yeni LED Ampulü

EVLADİYELİK AMPUL

'İkide bir ampul değiştirmeye son!' diye düşünmüş birileri ve ortaya 17 yıl ömrü olan bu ampul çıkmış. GE'nin geliştirdiği 40W ampul, aynı zamanda yüzde 77 enerji tasarrufuna da sahip. Ömrünün 17 yılı bulabilmesi için günde 4 saatten fazla kullanılmaması gerekiyormuş yalnız. Ampulü bu şartlar altında kullandığınızda GE Aydınlatmanın genel müdürü John Strainic'in de dediği gibi, çocuğunuz lise çağına kadar odasındaki masasında bu ampulü kullanabilir. Tabii bu kadar uzun ömürlü bir ampulün fiyatının da pek düşük olacağı beklenemez. GE'ye göre ampul bu senenin son çeyreğinde piyasaya çıkacak ve 40 ya da 50 dolardan satılacak. Ama unutmayın, günde 4 saatten fazla kullanmayacağız. Yani hava karardıktan sonra en fazla 3,5 saat oturabiliriz. Yahu en abuk şey bile kısıtlamıyor mu bizi, deli oluyorum. Buzdolabı, televizyon falan hadi alışığız da, 17 sene aynı ampulü kullanmak nedir be?



Dark Fusion Slim HTPC Kasa

DARK'I SADECE OYUNCU MU BİLİRDİNİZ? -MERT YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi'ye sıkça uğrayan kasaları alıp da salonunuzdaki şık televizyonunuzun yanına HTPC (Home Theatre Personal Computer) sistem niyetine koyamazsınız. Dark Fusion, diğer kasaları koyamadığımız yerlere koyalım diye üretilmiş ama biraz daha yakışıklı olsaymış keşke.

Ürünün kutusunu masama yerleştirip açıyorum *(babacım bu masaya koyma olayına girmesek artık her incelemede? Olur olmaz kasaları koyuyorsun paso masanın üstüne, sakatlık çıkacak bak-KA)*. Karşıma kasadan önce yemyeşil Media Center logolu bir kumanda, kumandanın kızılötesi alıcısı, iki AAA pil, kumanda sürücüsünün yanında bir de MPEG-2 encoder bulunan bir CD çıkıyor. Bunları bir köşeye koyup assolisti sahneye çıkmaya davet ediyorum *(camları açın havalansın ofis biraz, birazdan Atena da oynatırsın sen-KA)* ve Dark Fusion arz-ı endam ediyor gerilerden *(önünde ne var?-KA)*.

Kutusundan sıyırıp koyuyorum kasayı masanın üzerine *(ah aaah, ne çekti o masa senden zaten ah-KA)*. Ben daha bir şey demeden arkadan Tuğbek Usta atılıyor: 'Sürücü kapağının üstünde neden DVD Audio yazıyor?' Düşünüyorum ama nedenini bulamıyorum bir türlü *(okurlar buldu direkt, merak etmeyin canlarım-KA)*. Ürüne dilerseniz abartıp bir Blu-Ray yazıcı bile takabiliyorsunuz *(abartmak değil, şart zaten o artık-KA)* , yani çok da üzerinde durulacak bir konu değil bu, incelemeye devam ediyorum. Ön kısımda bulunan ızgara, havalandırmadan ziyade ürünün şıklığına katkıda bulunuyor. Dark ambleminin bulunduğu kapağı açtığımda 3.5" bir yuvayla karşılaşıyorum. Bu sürücüye dilerseniz ikinci bir HDD, dilerseniz de kart okuyucunuzu takabiliyorsunuz. Sağda bulunan meşhur 'DVD Audio' yazılı kapağın altında da açma kapama ve reset tuşları bulunuyor. Keşke ses, mikrofon ve iki USB bağlantısı da 3.5" yuvayı gizleyen kapağın altında olsalarmış. Kadı kızı misali sineye çekilebilir bir şey bu tabii. Ürünün sağ yan panelinde iki adet 80mm'lik fan bulunuyor. Sol yandaki ızgarayı da ürünle beraber gelen Dark marka 300W güç kaynağının fanı işgal ediyor. Kasayı yan çevirip, bu iki havalandırma dışında bir de üzerinde iki geniş ızgarası bulunan kapağı çıkarıyorum. Bakalım içinde neler var? Kasanın içinden çıkan kullanma kılavuzunu çıkarıp etraflıca bir baktığımda görüyorum ki slim kasa karmaşık olmaktan uzak.

415mmx345mmx94.5mm olan kasaya sadece mikro ATX anakart ve düşük profil ekran kartı takabiliyorsunuz. 'İlla da oyun oynayacağım ben!' diyorsanız üretici firmanın sitesinde önerilen düşük profil Radeon HD 4650 gibi bir ekran kartı takabilirsiniz dilerseniz. Aynı şekilde HD video çözümleriniz için onboard ekran kartınız yetersiz kalırsa bu amaca uygun alt seviye bir ekran kartı da edinebilirsiniz. Bunların yanında sadece bir adet optik sürücü takabiliyorken, kasada bulunan iki 3.5" yuvasının ikisine de birer HDD ya da yukarıda bahsettiğim gibi birine kart okuyucu takabiliyorsunuz *(taka taka ürün bırakmadık gezegende, başka yüklemle yapamıyor muyuz bu montaj işini arada?-KA)*. Seçim sizin.

Çok şık olduğu söylenemez ürünün, dikkatleri çok da fazla çekmiyor üzerine. Salonda televizyonun yanında duran DVD oynatıcınızdan daha hoş en azından. Yakın zamanda medya PC toplamak gibi bir niyetiniz varsa, bir bakmanızda fayda var karanlık füzyon'a.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Kumandasıyla birlikte geliyor
Eksiler: Daha şık olabilirdi
Üretim: Akortek www.akortek.com.tr
Dağıtım: Akortek www.akortek.com.tr
Fiyatı: 79$ + KDV

Akasa 120W In-car Power Inverter

GEZENLERİN GÜCÜ ADINA! -MERT YİĞİT DOĞRU

Hep diyoruz ya, biz Oyungezeriz yerimizde duramıyoruz diye. Akasa da bizim gibi düşünenler için çok güzel bir ürünle çıktı bu ay karşımıza. Hazır yaz ayları da yaklaşıyor ve tatil hazırlıkları da ufak ufak başlıyor. Bu yaz tatile çıkarken yanınızda bu küçük kutuyu da alıp kendinize büyük bir iyilik yapabilirsiniz. Nasıl mı? Görelim bakalım nasılmış.

Akasa'nın 55 x 85 x 30mm boyutlarındaki bu minik kutusu, yanında aracınızın çakmak gözüne takacağınız güç kablosuyla beraber geliyor. Ürünün olayı, otomobilinizin çakmak gözünden aldığı 12V DC enerjiyi, evimizde kullandığımız 220-230V AC enerjiye dönüştürüyor olması. Böylece 120W'ın (150W peak) altında güç tüketen her türlü cihazınızı bu minik kutuya bağlayıp kullanabiliyorsunuz. Ürün, bu cihazları bağlayabilmeniz için iki USB bağlantı noktasına ve bir evrensel prize sahip. Fotoğraf makinenizden mp3 çalarınıza, PSP'nizden DS'inize, telefonunuzdan dizüstü bilgisayarınıza kadar bağlayamayacağınız cihaz yok yani ürüne. Üstelik 120W'ı geçmediği sürece üç cihazı bile aynı anda bağlayabiliyorsunuz. Ürün, üzerindeki 25mm'lik fanla aktif soğutmaya sahip. Aynı zamanda düşük akım, voltaj ve aşırı ısınma koruması da bulunan Akasa In-car Power Inverter hem bağlayacağınız cihazın, hem de sizin güvenliğinizi garanti altına alıyor.

Akasa In-car Power Inverter gerçekten de hoşuma giden bir cihaz oldu *(halbüsü araban bilem yok daha Mert-KA)*. Siz de bu minik kutuyla artık dilediğiniz her yere, hayatımızın değişmez parçaları olan elektronik cihazlarınızı götürebilirsiniz *(götürüyorduk zaten ama bitiyordu şarjları-KA)*. Tatile çıkarken yanınıza bir tane almayı unutmayın. İyi tatiller *(sağol da, bu cihazı sabitlemek içinde bişiler yapsalarmış. Benim arabada çok dandik yerde çakmak gözü, sallanıp duruyor bu ortalıkta-KA)*.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Evrensel priz
Eksiler: Yok
Üretim: Akasa www.akasa.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyat: 45$ + KDV



CM Storm CS-X Battle PAD DP



MASA ÖRTÜSÜ DE YAPSINLAR

CM Strom da neyin nesi diye bakmayın bana yahu. Adamlar her şeyi yapıyor mouse pad mi yapmayacaklar? Hangi adamlar mı? Ah pardon, CM Cooler Master'ın kısaltması. Ben de ilk gördüğümde afalladım, mühim değil. Sevindim ayrıca CM Storm'u görünce. Hem Cooler Master'ın ellerinden çıktığı için hem de beni eski günlere, DKT pad'imi her yere taşıdığım günlere götürdüğü için.

CS-X olabildiğince büyük bir mouse pad. 5mm kalınlığa, 444mm genişliğe ve 355mm derinliğe sahip. Üst yüzeyi Duramesh Plus adını verdikleri bir kumaştan örülmüş. Üst yüzeyin sık ve kaygan dokusu özellikle yüksek hassasiyet istediğiniz noktalarda oldukça memnun ediyor. Ayrıca dokunuşu da oldukça konforlu. Kimi padler gibi içinizi gıcıklayan türden bir yüzeye sahip değil. Alt yüzeyiyse kauçuk olan ürün masanız üzerinde olabildiğince sıkı bir şekilde tutunuyor ve kaymıyor. Zaten kaysa nereye gidecek, masa örtüsü mübarek.

Bir mouse pad hakkında anlatacak ne kadar şey olabilir zaten. Hem Sidewinder hem de Razer Lachesis farelerimle mutlu mesut kullanıyorum kendilerini. Tek bir sorunum varsa, o da bileğimi yasladığım kenarın yavaş yavaş eziliyor olması. Oyun zevkinizi ya da konforunuzu bozan bir şey değil ama her şeye illâ bir kusur bulacağız di mi? Gecenin 1'inde bu kadar oluyor arkadaş. İdare edin. Cooler Master'a saygılar.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 5

Artılar: Memnun edici tasarım, güç kaynağıyla geliyor

Eksiler: Tek fan bulunması

Üretim: Ezcool www.ezcool.com.tr

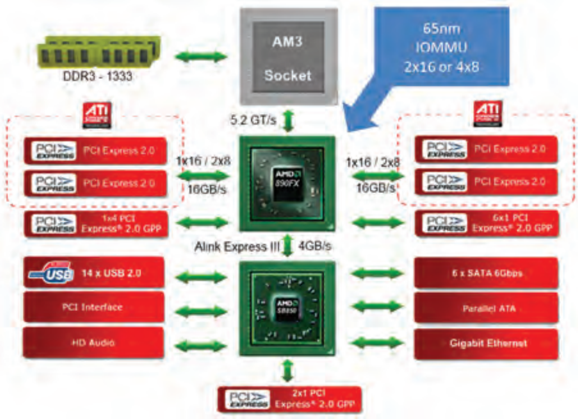
İthalat: Oxyd Bilişim www.oksid.com.tr

Fiyat: 67$ + KDV

AMD Phenom II X6

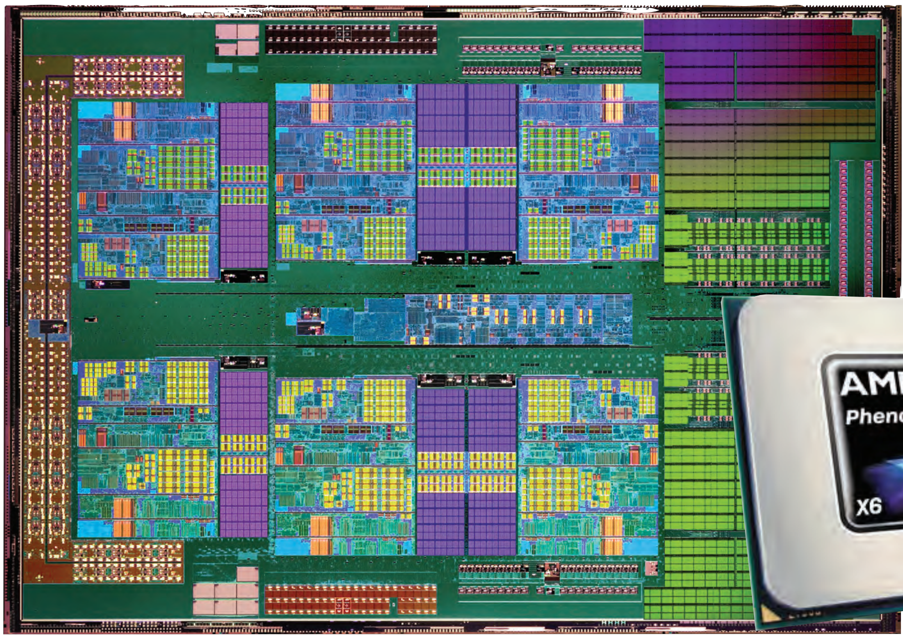
BİR Kİ ÜÇ YETMEZ DÖRT BEŞ ALTI OLSUN!

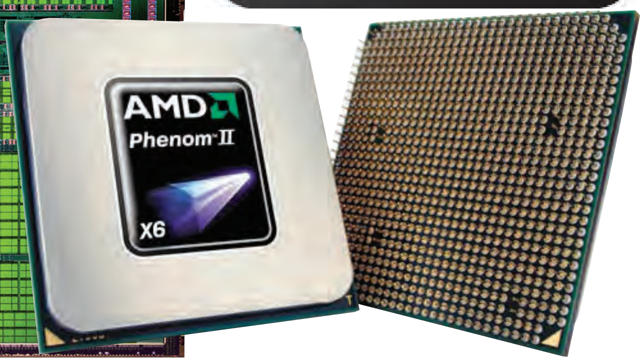
Boşuna umutlanmayın, bu sene Beşiktaş'ın şampiyon olacağı yok. AMD'nin şampiyonluk ümidi Beşiktaş'tan fazla mıdır bilemem ama en azından altı çekirdekli işlemci üretmeyi başardılar. Bu ay başında piyasaya çıkacak altı çekirdekli ilk işlemciler AMD Phenom II X6 1090T (3.2GHz) ve 1055T (2.4GHz) olacak. Bu işlemcilerden ilki AMD'nin bugüne kadar ürettiği en hızlı işlemci (en azından AMD'nin iddiası bu), diğeriyse sahip olduğu altı çekirdeğe rağmen 200$'ın altı fiyata sahip olacak (bizde daha pahalı olacaktır elbet). Her iki işlemci de 6x 512KB L2 ve 6Mb L3 Cache'e sahip. Bu işlemcilerin diğer bir özelliğiyse geliştirilmiş Turbo Core teknolojisini kullanmaları. Yani atıl çekirdekler kapatıldığında çalışan çekirdeklere daha fazla güç aktararak normal hızlarının üzerine çıkabiliyorlar. Ayrıca yeni işlemcilerle birlikte 890FX isimli yeni bir de çipset geliyor. ATI CrossFireX destekli bu çiple birlikte toplam PCIe kapasitesi de artıyor. Bunlara platformun sağında solunda yapılmış bir sürü ufak gelişmeyi -mesela yeni OverDrive yazılımının 3.2 sürümünü- ekleyince AMD'nin bahar tazeliğine gittiğini söyleyebiliriz.



Ama tüm bunlar bize tek bir şey düşündürüyor elbette. Altı çekirdeği destekleyen yazılım var mı? Oyunlar henüz dört çekirdek desteklemezken altı çekirdeğin bir farkı olacak mı? AMD'nin bu konulara pazarlama dilinden cevapları var elbette. Ama biz gelecek ay yeni işlemcileri test sistemine yatırıp, kendi test skorlarımızla konuşmayı tercih ediyoruz.







GEÇİCİ İŞÇİ



OYUNGEZER İŞÇİNİN SEÇİMİ

Western Digital TV Live HD Media Player

EĞLENCENİN KARA KUTUSU -SERPİL ULUTÜRK

Bu dergide yazmanın en güzel taraflarından biri de asla adım atamayacağınızı zannettiğiniz bölümlerin bile, günü geldiğinde son derece misafirperver bir şekilde sizi ağırlaması. Yoksa bilgisayarla yaşadığı bütün sorunları kasayı tekmeleyerek çözmeye çalışan bir insan olarak, benim ne işim olurdu Organize Sanayi'de? Ama hayır, böyle dememin nedeni Kaan'a yalakalık yapıp birazdan yazacağım cahil cahil lafların yanına açacağı acımasız parantezlerden korunmaya çalışmak değil kesinlikle *(acımasız ha?! : (çok fena utandırıcam seni bak gör sen-KA)*… Değil dedim! Yine de inceleme yazıma başlarken bana kalbi kadar temiz bu sayfayı ayırdığı için Kaan Usta'ya teşekkür ediyorum (acı bana Kaan) ve de n'olur n'olmaz, baretimi kafaya geçiriyorum *(sevgi, ilgi, saygı, hürmet, sevgi saygı, ilgi, hürmet-KA)*.

Western Digital'in defter görünümlü, minik taşınabilir diskleri her gördüğümde ısırasım gelen çok şirin aletler (evet, bütün elektronik cihazlarla iletişimim bir garip; ısırmak, tekmelemek falan) *(hoşgörü, hoşgörü, hoşgörü-KA)*. Açıkçası WD denince de aklıma bu My Passport'lardan başkası gelmiyor. Yani gelmiyordu, bu ayın başında Kaan elime o kara kutuyu tutuşturduktan sonra hayatta renkli defterlerden daha önemli şeyler olduğunu da öğrenmiş oldum. Zira evde geçirdiğim kısıtlı zamanı çok daha anlamlı hale getiren bir şeye kavuştum. Şimdi maalesef, kullanımı son derece kolay ve evde film izlemek gibi çok temel bir amaca hizmet eden bu masum aletin tam ismini yazmak zorundayım: *WDBAAP0000NBK-EESN WD TV Live HD Media Player*. Nasıl, korktu mu gözünüz, yabancılaştınız mı birden? Üzülmeyin, bizi asıl ilgilendiren şey bütün o sıfırları ve kodlanmış harfleri çıkartınca geriye kalandan fazlası değil: Bir medya oynatıcı.

Yani nedir? Alıyorsunuz bu küçücük şeyi, HD televizyonunuzun altındaki raflardan birine koyuyorsunuz, çok küçük olduğu için hemen sığışıyor zaten. Sonra HDMI kablonuzla televizyona, USB kablonuzla medyalarınızı istiflediğiniz bir harici diske bağlıyorsunuz (bu arada, televizyonunuz HD olmak zorunda değil, arkada AV girişi de var) *(ne güzel bilgiler veriyorsunuz efenim-KA)*. Optik çıkışına da ses sisteminizi bağladınız mı tamamdır. Sanırım tamamdır yani, bu kısımları benim yerime Tuğbek geçtiği için çok da emin değilim. Aslında sistemi kurma işini de kendim denemek istiyordum ama daha cihazı alıp arkasını çevirdiğim an gördüğüm on kadar kozmopolit kablodan (tamam tamam, biliyorum "kompozit" olduğunu, kozmopolit daha güzel sadece) sonra "bu tam Cable Guy'a göre bir iş" deyip kenara çekildim. Ve gerisi gerçekten çok kolay oldu! Çünkü tek yaptığım oynatıcının uzaktan kumandasını alıp televizyonun karşısındaki kanepeye oturmaktı.



Harika bir arayüzü var Western Digital medya oynatıcısının. Videolar, müzikler, fotoğraflar ayrı ayrı dizinler altında toplanıyor ve siz tertemiz bir menü içinde dolaşarak istediğinizi seçiyorsunuz. Televizyondan fotoğraf bakmak bana son derece saçma geldiği için ve müzik dinlemek için de müzik seti, MP3 çalar gibi daha özelleşmiş aletleri tercih ettiğim için Videolar klasöründen başkasına pek uğramadım ama tümünü birden kullanıyor olsam da sıkıntı yaşamayacağımı görecek kadar test ettim. Arayüzün kullanım kolaylığına Türkçe dil desteği ve standartların üstünde bir hızla klasörler arasında dolaşabilme özelliği de eklenince tam da hayallerimdeki gibi bir medya oynatıcı bulduğuma kanaat getirdim.

Şu ana kadar evde herhangi bir medya oynatıcı yerine PC'yi tercih etmemizin nedenleri arasında her cihazın her formatı desteklememesi, zaman zaman altyazıların karın ağrısı olması, evdeki diğer bilgisayarlara bağlanmak gerekmesi gibi sebepler vardı. İşte WD medya oynatıcı bu üç sorunu da bertaraf eden bir alet. Desteklediği video ve müzik formatları arasında "şu niçin yok ki" diyebileceğiniz bir şey çıkacağını sanmıyorum. Ayrıca kablolu ya da WiFi bağlantı için kullanabildiğiniz Ethernet portu sayesinde hem ağdaki diğer cihazlarınızdan dosya transferi yapmak hem de internet radyolarından müzik dinlemek gibi bir şansınız var.

Kullandığım süre boyunca WD medya oynatıcının tek canımı sıktığı nokta bir filmi bitirdikten sonra, diyelim ki ortalarında bir sahneye geri dönmek istediğimde pek de hızlı olmayan "geri sarma" dışında bir seçenek olmamasıydı. Tabii alttaki barı çekiştirerek istediği sahneye iki saniyede gitmeye alışınca biraz ağır geliyor insana. En azından medyanın "42'35"ine git" gibi bir şeyler eklenebilirdi. Ben olsam kesin eklerdim ama işte işten güçten medya oynatıcı yapmaya zaman kalmıyor. Tamam tamam, geyiğe başladığıma göre ufaktan toparlanıp diğer sayfalarıma dönsem iyi olacak, giderken bu WD'yi de yanımda götürmek istiyorum, bakalım Kaan'ın gönlünden koparsa... Gelecek ay yapacağım işlemci testinde görüşmek üzere (quadyalan)! *(utandırdım seni diye yapmazsın sen o testi şimdi. Ama sevgiyle bir ekran kartı testi yoğurursun gibi geliyor bana, du bakalım-KA)*

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Küçük, konforlu, çok pratik
Eksiler: Yok öyle bir şey
Üretim: Western Digital
İthalat:
Fiyat: 179$+KDV







NVIDIA FERMI TESTTE!

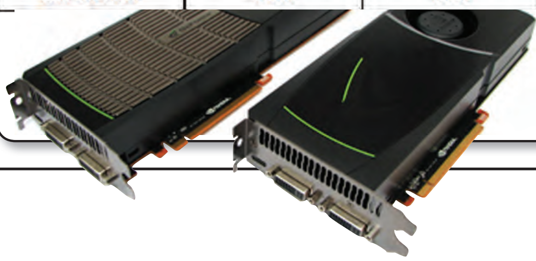
GELDİ...
NVIDIA'NIN FERMI'Sİ SONUNDA GEZEGENİN YOLUNU BULDU

Fermi, fermi, fermi. Ne kadardır bekliyoruz kendilerini? Nvidia'nın, ATI'nin Radeon HD 5000 serisine sonunda cevabı geldi. Firmanın ilk DirectX11 destekli kartları yanı zamanda gelenler. Geldi gelmesine ama ben bir türlü heyecanlanamadım. 6-7 aydan fazla bekleyişten midir, yoksa fermi hakkındaki olumsuz eleştirilerin gözüme biraz daha fazla batıyor olmasından mıdır bu heyecansızlık, bilemedim. Öyle ya da böyle geldi sonunda. Duygusallığı bırakalım, elimizde ne var ona bakalım.

Fermi'nin hikâyesi biraz dallı budaklı, hafif yılan hikâyesi tadında. Bu yüzden konunun bu bölümüne hiç girmiyorum bile. Yakın tarihten alıyorum hikâyeyi ve oradan devam ediyorum. Bildiğiniz gibi Windows 7'yle birlikte DirectX11 de hayatımıza girdi. Yeni DirectX görsel deneyimi bir adım ileri götürmeyi vaat ederken, kendisini destekleyen bir ekran kartı olmadan bu vaadin bir anlamı yoktu elbette. ATI kısa sürede bu boşluğu doldurabilirken Nvidia'dan uzun süre ses çıkmadı. 5000 serisi ATI ekran kartları piyasaya çıkarken Nvidia Fermi mimarisini tanıttı. O dönemde mevcut kartların iki katı performans vaat edildi. ATI ürünleri bu sıralarda piyasadaydı. Her sınıfta yerleşti ve kabul gördü. Peki neden anlatıyorum hikâyenin bu kısmını? Tekerrürden ibaret ekran kartı savaşlarında GTX 400 serisi ürünlerin piyasaya çıkmasıyla birlikte yaşanması muhtemel değişikliklerle ilgili bir iki cümle kurabilmek için.

Nvidia'nın vaatleri ve iddiaları üzerinden konuştuğumuz zaman, 5000 serisi kartlardan çok daha yüksek performansa sahip, Tessellation konusunda daha başarılı, fiyat performans oranı daha yüksek bir ürün çıkıyor karşımıza. Kazın ayağı öyle mi peki? 40nm üretim teknolojisiyle karşımıza çıkan GF100 GPU'su 3.2milyar transistore sahip, 607MHz'de çalışıyor, 448shader ünitesine sahip ve 837MHz 1280MB GDDR5 bellek kullanıyor. 320bit ayrıca kendileri. Rakamlara bakıldığında çok ama çok etkileyici bir durum yok ortalıkta. Ancak Nvidia'nın daha önceki GPU'larında da hiçbir şey olmasa bile saat hızlarının daha düşük olduğunu görmüştük ATI'lerden. Sonuçta iki firmanın teknolojileri aynı yollardan yürümü-

	GTX 480	GTX 470	GTX 295	GTX 285
Mfg. Process	40nm	40nm	55nm	55nm
Graphics Clock	700Mhz	607Mhz	576Mhz	648Mhz
Processor Clock	1401Mhz	1215Mhz	1242Mhz	1476Mhz
Memory	1.536GB GDDR5	1.28GB GDDR5	1.792GB GDDR3	1GB GDDR3
Memory Speed	3696Mhz (QDR)	3348Mhz (QDR)	1998Mhz (DDR)	2484Mhz (DDR)
Memory Bus	384-bit	320-bit	2x 448-bit	512-bit
Cores	480	448	480	240
ROPs	48	40	2x 28	32
Texture Units	60	56	2x 80	80
Board Power	250W	215W	289W	204W



NVIDIA GTX470	
Just Cause 2	
The Dark Tower	27.12
Desert Sunrise	44.73
Concrete Jungle	26.77
Dirt 2	69.8
Battle Forge	51.3
Battlefield Bad Company 2	52.917
Metro 2033	
DX11	22.096
DX10	39.067
DX9	41.65

yorlar tam manasıyla. Ayrı yolların yolcusu arkadaşlar.

Organize Sanayi aylık olunca birçok ürünü anında inceleyemiyoruz, haberleri dakikasında ulaştıramıyoruz sizlere. İlk burada olacak diye bir derdim de yok zaten. Hatta bu kısmen ve zorunlu gecikme pek çok kez işime de geliyor. Uzun uzun kurcalama fırsatı buluyorum cihazları sizlere anlatmaya başlamadan önce. GTX 470'de de bu durum değişmedi ne mutlu ki. Bir de GTX 480 gelseydi biz de bir iki yorum yapacaktık en hızlı Nvidia mı ATI mi diye ama bu ay kısmet olmadı. Skorları görünce testlere DirectX10 oyunlarını ve yazılımlarını dahil etmedim. Vaat edilen performans artışından çok ama çok uzakta olmalarının büyük etkisi vardı bu kararımda. Elimde hâlihazırda bir ATI Radeon HD 5850 olmaması da biraz zorladı durumu. Çünkü GTX470, Nvidia'nın bize söylediğine göre 5850'ye denk gelen ürünü. Doğrudur. Ama sorun değil, önümüzdeki ay GTX480 için aynı testleri döndürürken, 5850'yi de araya ekleyiverir tabloları birleştiriveririz.

TESTLER NE OLDU O ZAMAN?

Dediğim gibi, önceki oyunlarımızı şimdilik emekliye ayırdık. 3DMark Vantage'a da Nvidia'dan gelen sürücülerle nedense hiç güvenemedim. Zaten hem bizim hem de firmaların derdi DirectX11 performansını gözler önüne sermek olduğu için, DirectX11 destekli oyunları ve Heaven oyun motorunu testler için belirledim. Just Cause 2, Dirt 2, Battle Forge, Battlefield Bad Company 2 ve Metro 2033 kartlarımızı terletmek için sistemimdeki yerlerini aldılar. Kendi benchmarkları bulunan Just Cause 2, Dirt 2 ve Battle Forge uğraştırmazken, Battlefield ve Metro 2033 testlerinde Fraps'in yardımına başvurmak zorunda kaldım. Test yapmak yerine Battlefield oynamaya devam etmeyi yeğlerdim, o ayrı elbette.

Menüsünden DirectX modları arasında seçim yapmamıza imkân veren Metro 2033 ve Heaven motoruyla DirectX9 ve 10 testlerimizi de gerçekleştirdik. Testimizde GTX470 yanında, ATI Radeon HD 5970, Sapphire Radeon HD 5970 ve Asus EAH5870 ekran kartları yer aldı. GTX470 dx9 ve dx10 testlerinde bu kartların tamamının gerisinde kaldı. Ah nerede 5850 diye hayıflandık durmadan. Dx11 testlerindeyse ATI'nin tek GPU'lu en hızlı ürünü 5870'le kafa kafaya çıkmayı başardı. 5850'yle 5870



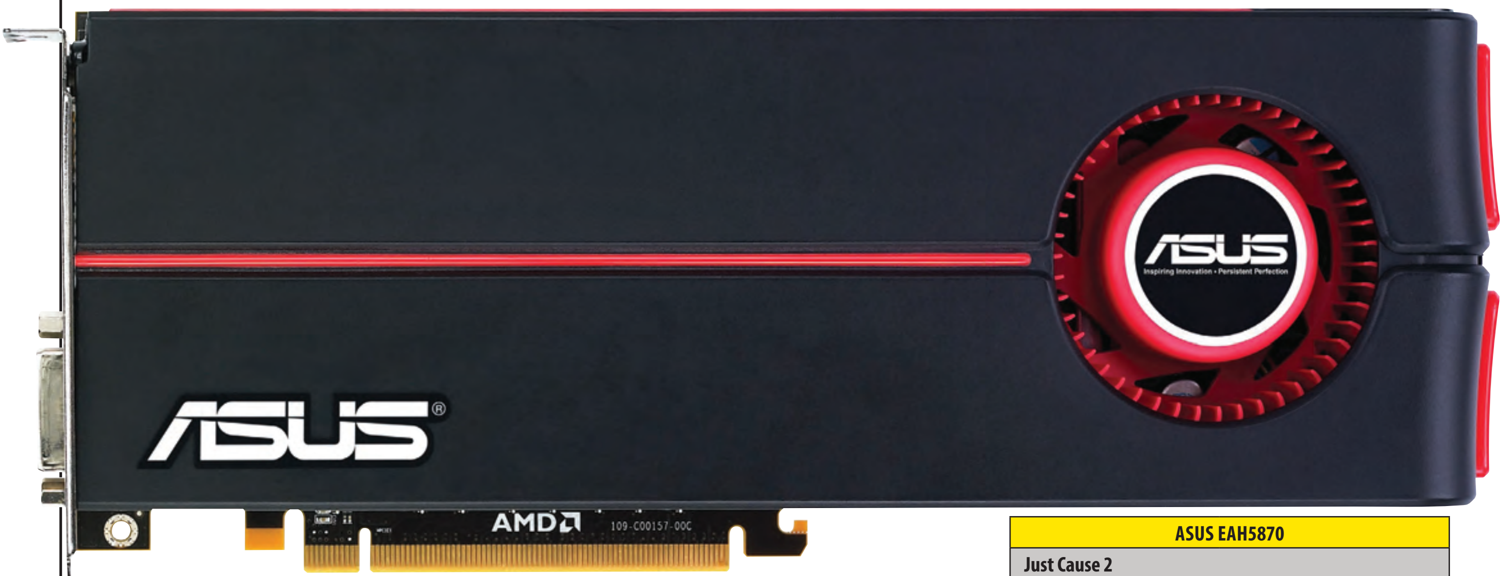
NVIDIA ŞİMDİ DE 3D SURROUND ÇIKARTIYOR KARŞIMIZA. BİZ DAHA BİR TANE 3D MONİTÖR EDİNMEDEN (EDİNECEĞİMİZ DE MEÇHUL HALEN) 3 TANESİNİ NASIL ALALIM? BU ALETLERİN KAÇ PARA OLDUĞUNU BİLMİYORLAR SANIRIM. HOŞ, 3D MUHABBETİ OYUNLARDA ÇOK DA SÜPER DEĞİL!



NVIDIA'DAN GELEN GeForce GTX 470 ve 480 TEKNİK ÖZELLİKLER

Graphics Card	GeForce GTX 470	GeForce GTX 480
Graphics Processing Clusters	4	4
Streaming Multiprocessors	14	15
CUDA Cores	448	480
Texture Units	56	60
ROP Units	40	48
Graphics Clock (Fixed Function Units)	607 MHz	700 MHz
Processor Clock (CUDA Cores)	1215 MHz	1401 MHz
Memory Clock (Clock rate / Data rate)	837 MHz / 3348 MHz	924 MHz / 3696 MHz
Total Video Memory	1280 MB	1536 MB
Memory Interface	320-bit	384-bit
Total Memory Bandwidth	133.9 GB/s	177.4 GB/s
Texture Filtering Rate (Bilinear)	34.0 GigaTexels/sec	42.0 GigaTexels/sec
Fabrication Process	40 nm	40 nm
Connectors	2 x Dual-Link DVI-I 1 x Mini HDMI	2 x Dual-Link DVI-I 1 x Mini HDMI
Form Factor	Dual Slot	Dual Slot
Power Connectors	2 x 6-pin	1 x 6-pin, 1 x 8-pin
Max Board Power (TDP)	215 Watts	250 Watts
Recommended Power Supply	550 Watts	600 Watts
GPU Thermal Threshold[1]	105° C	105° C

DOSYA



arasındaki dx10 performans farkını düşündüğümüzde, GTX470'in bu konuda biraz güdük kaldığını söyleyebilirim. %14 fark çok da iç açıcı değil. Metro 2033 testinde en çok göze batan mevzu Sapphire'in 5970'inin referans 5970'le arasındaki performans farkıydı. Kutusu üzerinde overclock ibaresi bulunmasına karşın, saat hızları gibi özellikler karşılaştırıldığında ciddi bir fark yok aralarında halbuki. Performans farkı kayda değer.

GTX470'in Radeon HD 5850'nin karşılığı olduğunu söyleyen Nvidia içinse dx11 skorunun 5870'i yakalıyor olması iyi bir şey. Diğer kolay yollu testimizde tablo biraz daha farklı. DX11 destekli oyunumuz Just Cause 2'nin 3 testinde de %60'a yaklaşan oranlarda 5870'in gerisinde kalıyor GTX470. 5970'lerse neredeyse 2 kat daha yüksek performans veriyor. GTX495 yada ismi her ne olursa artık, Nvidia'nın çift GPU'lu kartı karşımıza çıktığında, rakibini parçalayacak yorumlarının biraz fazla iyimser kaldığını söylemek yanlış olmaz.
Testlere dahil etmekten başından beri çekin-

ASUS EAH5870	
Just Cause 2	
The Dark Tower	48.96
Desert Sunrise	65.92
Concrete Jungle	37.78
Dirt 2	65.2
Battle Forge	39
Battlefield Bad Company 2	84.892
Metro 2033	
DX11	22.508
DX10	45.583
DX9	53.9

TESSELLATION'I KELİMELERDEN ZİYADE GRAFİKLERLE ANLATMAK GEREKİYOR. AŞAĞIDAKİ RESİMLERE BAKIN. SOLDAN SAĞA DOĞRU; ÖNCE KAPALI, SONRA ORTA AYARDA, SON OLARAK DA EXTREME AYARLARDA. HEM EJDERHAYA HEM BİNALARIN DIŞ CEPHELERİ VE ÇATILARINA, HEM DE YERDEKİ KAPLAMALARA DİKKATİNİZİ ÇEKERİM. TESSELLATION'IN HAYATIMIZDA YARATABİLECEĞİ FARK BUDUR.

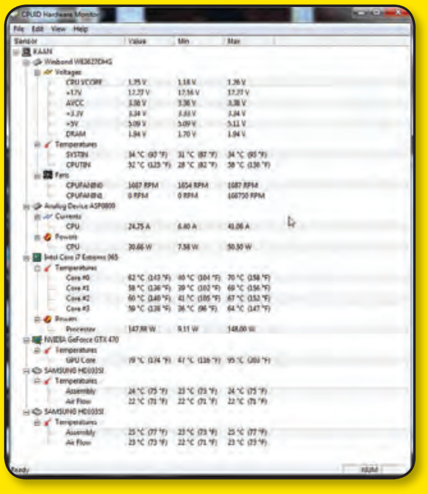




SAPPHIRE RADEON HD 5970	
Just Cause 2	
The Dark Tower	67.64
Desert Sunrise	78.45
Concrete Jungle	47.29
Dirt 2	47.6
Battle Forge	57.5
Battlefield Bad Company 2	123.692
Metro 2033	
DX11	35.15
DX10	71.575
DX9	86.35



BİZ KARTLARIMIZI BU ISILARDA ÇALIŞSIN DİYE YAPTIK DİYEN NVIDIA'YA SELAM EDİYORUM BURADAN. YAZ SICAKLARI BASTIRIP ODA SICAKLIĞIMIZ BİR 15 DERECE ARTINCA 95'LERDE GEZEN ISI BAKALIM NE KADAR YUKARIYA ÇIKACAK. HADİ KART SORUNSUZ ÇALIŞIYOR AMA ÇEVRESİNDEKİ SİSTEM BİLEŞENLERİNİN SICAKLA ARASI GERÇEKTEN BU KADAR İYİ DEĞİL. SOĞUTUN ŞU ALETİ.



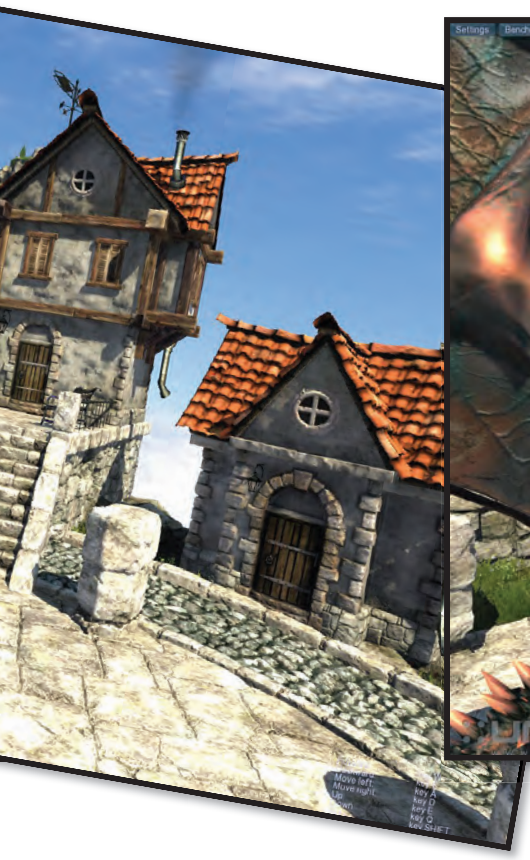
diğim, sıcak bakmadığım oyunumuz Battle Forge'taysa korktuğum başıma geldi. Bana hiçbir anlam ifade etmeyen skorlar çıktı karşıma. Giydirme dx11 desteğiyle her oyunda yorum yapmamıza yardımcı olarak sonuçlar almak pek kolay değil açıkçası. İlk dx11 testinde kullandığımız Dirt 2 de kafa karıştıran sonuçlarla çıktı karşıma. 5870 ve GTX470 birbirine yakın skorlar verirken, çift GPU'lu ekran kartlarımın ikisi de bu testte su koyuverdi. Ayarlarda mı bir hıyarlık var, dx11 açılmadı mı derken bir iki saat kaybettirdi. Teste de bir katkısı olamadı aksi gibi.

Battlefield Bad Company 2 kendi benchmarkını kendi yapamayan bir diğer oyunumuzdu. Bu yüzden yine Fraps'e başvurduk. Bad Company 2 testlerinde ATI ekran kartları parlarken, GTX470, 5870'in %40, 5970'inse %57 gerisinde kaldı. Deftere aldığım notların ve skorların sayısı arttıkça bir bir açtığım internet sitelerini kapatmaya başladım. Yabancı basına karşı güvenim iyiden iyiye sarsılacaktı yoksa. DirectX11 desteği henüz iyice oturmamış oyunları bir kenara bırakarak, Organize Sanayi'de ayın en eğlenceli günlerini geçirmemi sağlayan Heaven Benchmark V2.0'a yöneldim. Heaven yukarıda belirttiğim gibi DirectX11 desteği sunan bir oyun motoru. Kurcalamak ya da benchmark yapmak isterseniz *unigine.com* adresinden edinebilirsiniz.

CENNET MOTORU

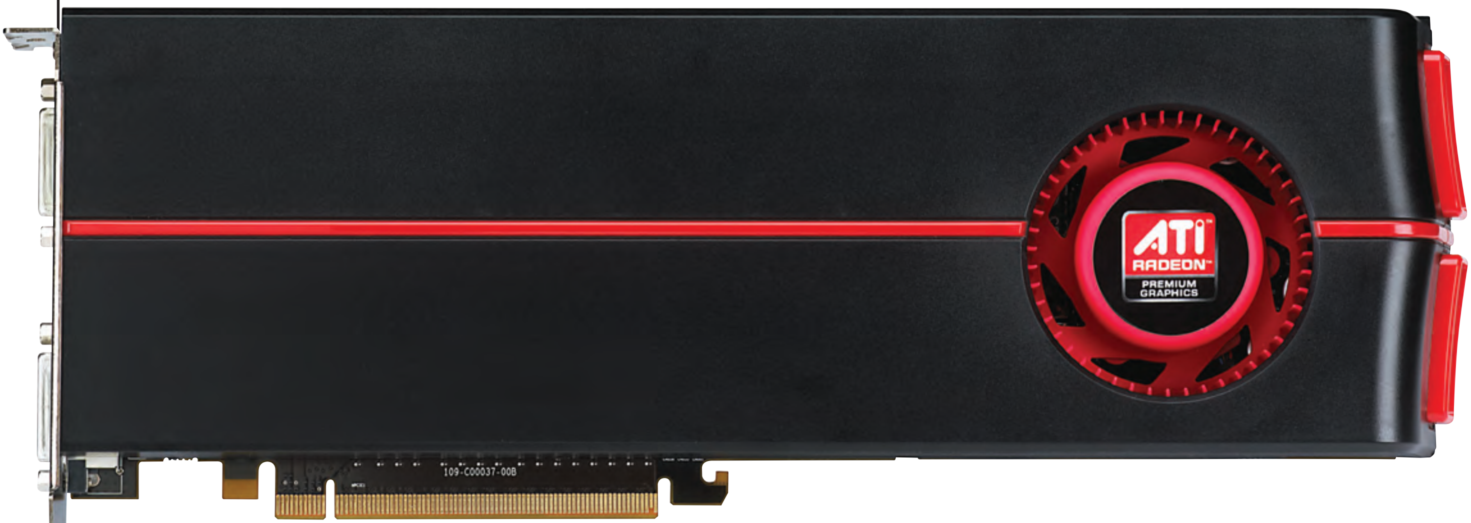
DirectX9, 10 ve 11 testlerini yaptığımız gibi üşenmeden bir de OpenGL testi döndürüverdik. Eski dostu görmek pek de fena değildi. Ama o kadar, gerisini fazla kurcalayamadık. Daha önceki yazılarda birkaç kez anlattığımız Tessellation teknolojisini de daha bir canlı gösterme fırsatımız oldu ayrıca (sayfa sayısından bahsediyorum, heaven'dan değil). Çarşaf çarşaf resimlerle DirectX11'in hayatımızda neyi nasıl değiştirdiğini gösterebildim sonunda. İçim rahat uyuyabilirim.

Nvidia'nın Fermi'si hız konusunda rakibiyle boy ölçüşebilecek. GTX 480'i inceleyebilen meslektaşlarımın yorumlarına bakıyorum da Nvidia liderliği almış hız konusunda. Hayırlı uğurlu olsun. Ama kafama takılan 2 mevzu var. Birincisi güç tüketimi. Yük altında GTX 470'in güç tüketimi 5870'i katlıyor. İkinci mevzuysa ısınma problemi. Testler sırasında GTX 470, 95 dereceye kadar çıkıyor. Nvidia'dansa "biz yüksek ısılarda çalışsın diye yaptık bu aleti" şeklinde eğlenceli bir açıklama geliyor. Soğutma konusunda ciddi problemleri olduğu kesin kartın. Takılmıyor, etmiyor eyvallah. Çalışmaya devam





DOSYA



ATI RADEON HD 5970	
Just Cause 2	
The Dark Tower	65.69
Desert Sunrise	77.78
Concrete Jungle	47.3
Dirt 2	47.4
Battle Forge	57.8
Battlefield Bad Company 2	120.308
Metro 2033	
DX11	32.967
DX10	59.633
DX9	65.067

ediyor. Ancak yük altında çalıştıktan sonra karta bir süre dokunmazsanız iyi edersiniz. Nvidia'nın ürününe güveni tam olabilir ancak ısı yalıtımı gibi bir olay söz konusu değil haliyle kasamız içinde. Diğer bileşenlere zarar verecek diye korkmaya dahi başladım açıkçası. İşin daha korkuncu, testleri tamamlayıp biraz keyfime bakayım diyerekten oyunlara daldığımda bu ısı probleminin ayyuka çıktığını görmem oldu. 100 barajını kolayca devirdik demekle yetiniyorum bu noktada. Daha düşük ısılarda daha iyi çalışmıyor muydu bu aletler?

FİYAT & PERFORMANS

Nvidia'nın giriş ve orta seviye kartları piyasaya çıkana kadar fiyat performans konusunda konuşmak için biraz erken gibi geliyor bana. Nvidia'nın mevcut 2 kartı GTX470 ve GTX480 karşılık geldikleri ATI kartlarından da bir hayli pahalılar şimdilik. Elbette Nvidia'nın fiyatları da zamanla oturacaktır, henüz piyasada çok tazeler. Piyasada bulabildiğim en ucuz GTX 470 469$ + KDV fiyat etiketine sahipken, ATI Radeon HD 5850'ler 310$ + KDV, ATI Radeon HD 5870'se 430$ + KDV fiyat etiketiyle geliyor. Nvidia GTX480 fiyatlarıysa 580$ + KDV'den başlıyor şimdilik. Aradaki fiyat uçurumdan dolayı fiyat performans karşılaştırmalarına girmemeyi tercih ediyorum. ATI'nin piyasadaki 6 aylık avantajı kendini uzun süre göster-

TESSELLATION'A TEL GRAFİK ÜSTÜNDEN BAKARKEN DAHA RAHAT GÖREBİLİRSİNİZ OLAN BİTENİ. MEVCUT POLİGONLARI DAHA KÜÇÜK PARÇALARA BÖLÜYORUZ, DETAY ARTTIKÇA ARTIYOR. VERİYORUZ COŞKUYU EKRANA ONDAN SONRA. TESSELLATION AÇIK VE KAPALI ARASINDAKİ FARK %50'LERE KADAR ÇIKABİLİYOR PERFORMANSA BAKTIĞIMIZDA. AMA DEĞMEDİĞİNİ SÖYLEYEMEZSİNİZ.





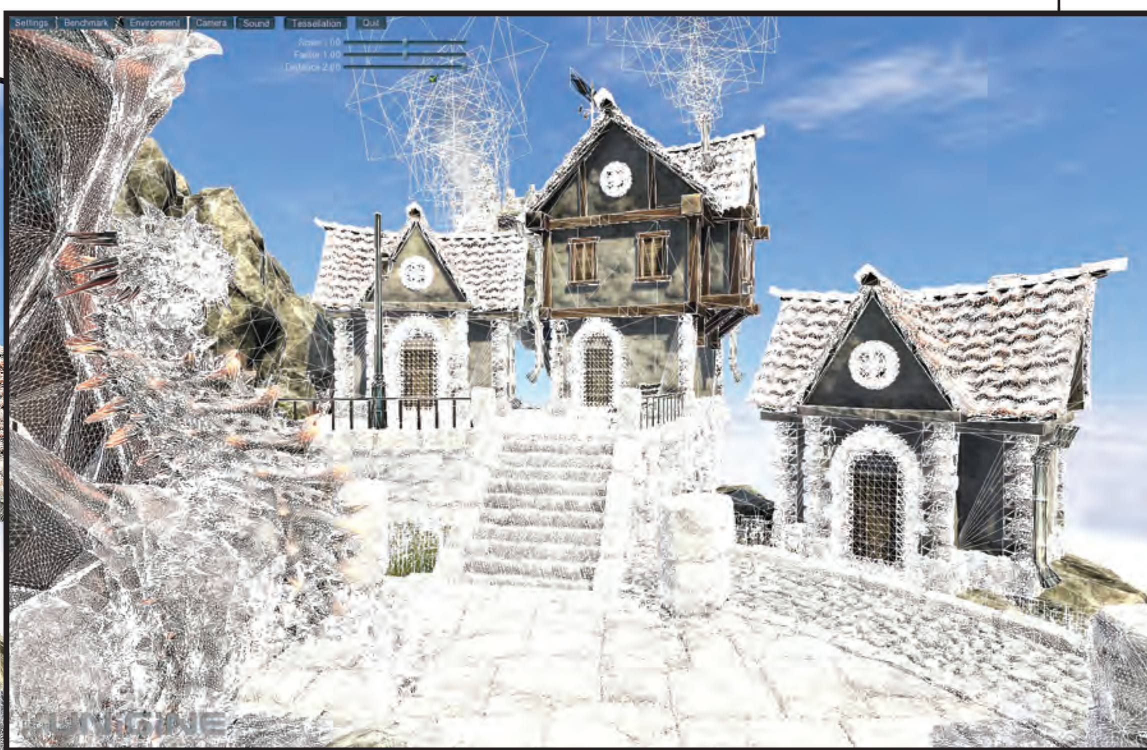
HEAVEN V2.0	ATI RADEON HD 5970				SAPPHIRE RADEON HD 5970				ASUS EAH5870				NVIDIA GTX470			
	DirectX 9	DirectX 10	DirectX 11	OpenGL 2.0	DirectX 9	DirectX 10	DirectX 11	OpenGL 2.0	DirectX 9	DirectX 10	DirectX 11	OpenGL 2.0	DirectX 9	DirectX 10	DirectX 11	OpenGL 2.0
FPS	103.3	99.4	55.5	52.9	104	99.9	55.7	53.6	64.4	63.8	34.9	62	50.9	50.5	40.1	41.7
Skor	2602	2504	1399	1333	2620	2517	1402	1350	1623	1608	878	1561	1282	1272	1011	1050
Minimum FPS	39.4	41.3	**18.8**	20.5	39.7	**53**	19.7	34.5	38.8	36	**15.2**	21.6	34	**32.9**	24.8	22.2
Maksimum FPS	194.9	194.5	**150.1**	93.2	196.2	**196.1**	150.1	93.8	123.1	118.2	**90.3**	109. 4	97.3	**98.1**	85.3	79.7

meye devam edecektir. Giriş ve orta seviye Nvidia kartlar ortaya çıkmaya başladıkça ATI fiyatlarında da oynamalar olacaktır mutlaka. Nvidia ya da ATI, hangisi daha hızlı olursa olsun ciddi bir çekişme yaşanacak fiyat konusunda eninde sonunda ve elbette bu çekişme biz kullanıcıların işine gelecek. Son 6 ayda ATI ekran kartı almayı tercih eden kullanıcıları kendi tarafına çekmek içinse Nvidia'nın 3D Vision'dan fazlasını yapması gerekecek. Nvidia'nın yeterince hızlı, biraz fazla ısınan ve biraz daha gürültülü, daha fazla güç tüketen ekran kartına karşılık, ATI'nin daha sessiz, serin, hem sürücü olarak hem de donanım olarak oturmuş, her sınıfta modelleri mevcut. DirectX11 kullanan, daha doğrusu hakkıyla kullanan oyunlar piyasayı doldurdukça tablo değişebilir. Biz oyuncuların pek ilgilenmediği konularda, sürekli atılım içerisinde görünen Nvidia'nınsa özellikle Cuda yazılımlarıyla hayatımızı ne şekilde değiştireceğini göreceğiz. Direct Compute'un nimetlerinden yararlanan yazılımların artışıyla ortalık iyice çorbaya dönecek gibi geliyor bana.



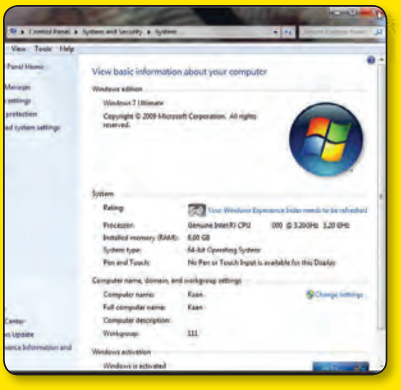
Keyifsiz dosyamızın sonuna gelirken, keyifli bir şekilde hoş geldin diyelim Fermi'ye tekrar. Mevcut sorunlarının tez zamanda ortadan kalkması ve hak ettiği ilgiyi kısa zamanda görmesi dilekleriyle sonlandırıyorum yazımı. Bu son aylarda biraz sarstı beni gerçek hayat, idare edin sevgili Oyungezerler. Şu kartlar çıksın adam gibi piyasaya, bomba gibi bir ekran kartı meydan muharebesiyle affettireceğim kendimi. Kalın sağlıcakla.

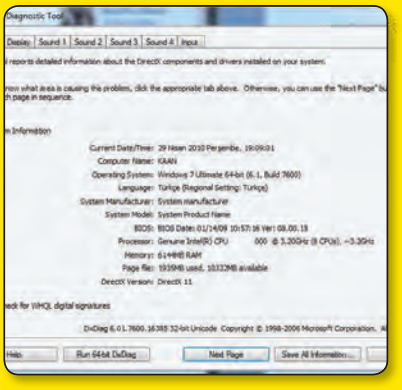


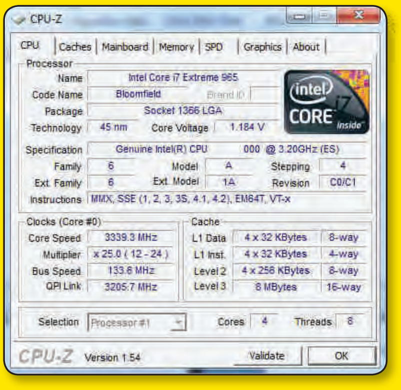


USTANIN TAVSİYESİ

KENDİ SİSTEMİNİ TANIMA REHBERİ







Sevgili Oyungezerler, Organize Sanayi takipçileri ve donanım meraklısı kardeşlerim; her ay birçok sorununuzu benimle paylaşmaya devam ediyorsunuz. Elden gelince çözüm üretmeye, sorunların üstesinden gelmenize yardımcı olmaya çalışıyorum. Ancak kesik bilgi nedeniyle sıkça kısa kesmek zorunda kalıyorum bu yardım bölümünü. Sebepse, "ben sisteminin xyz parçasının ne olduğunu bulamadım abi"ler oluyor.

Hemen her ay incelemelerde ve özellikle testlerde kullandığımız bir iki yazılım var. Bunlara yer vermeme rağmen demek ki bir arada iletilmediğinde gözden kaçabiliyor. Sistem bileşenleri hakkında bilgi edinmenin birden fazla yolu var bildiğiniz gibi. En sık kullandıklarımıza kısaca bir göz atacağız bu ay. Unutmayın tek derdimiz sistem bileşenlerinin ne olduğunu anlayabilmek.

Öncelikle Windows'umuzun hâlihazırda bize basit ve hızlıca verdiği bilgilere bir bakalım. Başlat menüsünden, Bilgisayarım'a sağ tıklayıp özellikler derseniz açılan sayfadan kısa bilgiler alabilirsiniz sisteminizle ilgili. İşletim sisteminiz, bellek miktarınız, işlemciniz gibi bilgiler bu sayfada kabak gibi durur enteresan bir durum olmadıkça. Aynı ekranda sol üst kısımda yer alan aygıt yöneticisine tıklayıp, sisteminiz hakkında biraz daha bilgi alabilirsiniz. Buradaki bilgilerin bir kısmı net bir fikir verecek, diğerleriyse kafanızı biraz daha karıştıracaktır. Örneğin sistemde kullandığım Sapphire Radeon HD 5970 ekran kartı, 5900 series olarak görünüyor sadece. Korkmayınız. Windows'tan su çekmeye devam edersek, başlat komut satırına dxdiag yazıp enter'a bastığımızda bir kovamız daha doluverecektir. Sistem hakkında genel bilgimizi biraz daha artırmamıza rağmen buradaki bilgiler de işimize pek yaramadıysa yapacak bir şey kalmıyor geriye. Giriyoruz internetten fiti fiti buluveriyoruz programcıklarımızı.

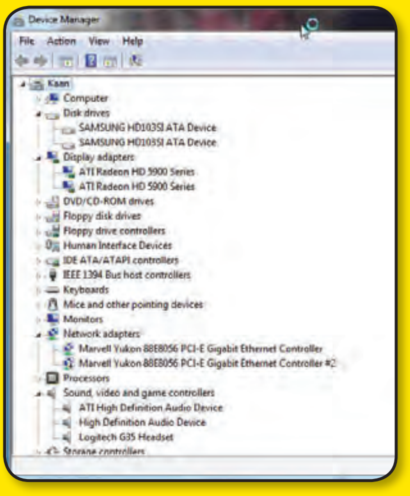
SİSTEMİNİ TANIMAK DEMEK KENDİNİ TANIMAK DEMEKTİR. TAMAM, ABARTMAYAYIM, EN AZINDAN DERDİNİ ANLATABİLMEK DEMEKTİR. SİSTEM BİLEŞENLERİNİZİ BİLMEDEN DERDİNİZİ ANLATAMIYORSUNUZ. ÜZÜLÜYORUM BEN DE BURADA, ELİM KOLUM BAĞLANIP KALIYOR VALLA.

CPU-Z (www.cpuid.com/cpuz.php)
Bu minik programımız da CPU sekmesinde işlemcimizin markası, modeli, soketi, üretim teknolojisi, hızı, önbellek miktarları ve benzeri bilgileri edinebilirsiniz. Mainboard sekmesinde anakartınızın marka ve modeli, kullandığı çipseti bulabilir, Memory sekmesindeyse sisteminizde kullandığınız bellek tipini, miktarını hatta gecikme sürelerini dahi görebilirsiniz. Ne güzel değil mi?

GPU-Z (www.techpowerup.com)
CPU-Z'den farkı ekran kartımıza odaklanması olan GPU-Z'yle ekran kartımızla ilgili her türlü bilgiyi edinebiliriz. Üretim teknolojisi, bellek miktarı, kod adı, transistör sayısı, çekirdek hızları, desteklediği teknolojiler ve benzeri her türlü bilgi tek bir ekranda karşınızda.

HWMonitor (http://www.cpuid.com/hwmonitor.php)
Özellikle ısınmayla ilgili sorunlar sıkça karşıma geliyor. Bir sistemde ısınma problemi olduğunu söylemek ne kadar kolaysa, hangi bileşenden kaynaklandığını söylemek de bir o kadar zor olabiliyor. Sistem bileşenlerinin voltaj bilgilerini ve sıcaklıklarını, fanlarımızın kaç devirle döndüğü gibi bilgileri HWMonitor sayesinde gayet basit ve anlaşılır bir arabirimle takip edebiliyoruz. Programı sisteminizi açtıktan hemen sonra çalıştırıp arkada açık bırakırsanız, tüm voltaj ve sıcaklık bilgilerinin minimum, maksimum ve o anki değerlerini oyunuzdan çıktıktan sonra görebilirsiniz. Yaz ayları geliyor bu da lazım.

Peki bunları sizi düşündüğümden mi anlatıyorum? Hayır canım. Bunlara bakın bana söyleyin ki probleminizi daha rahat anlayabileyim. Böylece daha kolay cevap verebileyim sizlere. Yani evet, sizi düşündüğümden anlatıyormuşum. Neyse. Görüşürüz bir dahaki aya.





PAZAR YERi

OH BE, BİR ŞEY OLDU SONUNDA

Uzun zamandır ciddi bir hareketlenme yoktu piyasada. İyice sıkılmaya başlamıştık. Bu ay ortalık hareketlendi, biraz renk geldi donanım dünyamıza. Yeşil&kırmızı sonunda girdi birbirine. Ne mi oldu? Hmm bir bakalım. Öncelikle Nvidia'nın uzun süredir beklenen Fermi mimarisi yüzünü gösterdi, GTX470 ve GTX480 ekran kartları piyasaya düştü. Testleri bu aya yetişmese de AMD'nin 6 çekirdekli işlemcileri Organize Sanayi'nin yolunu buldu. Ortalık bir şenlendi. Bu ayı da sabırla geçirebilirsek, önümüzdeki ay 3 sistemi de baştan yaratacağız gibi görünüyor. Ekran kartı fiyatlarında enteresan dalgalanmalar bekliyor bizi tez zamanda. Yaz sıcakları bastırmaya başlayınca piyasa ne hale gelecek merakla bekliyoruz. Bu arada soğutucu incelemelerine de başlamak lazım artık. Oda sıcaklığı 10 derece birden artınca kızartma olmasın sistemlerimiz. Bu arada yeni yeni kasalar düşmeye başladı Organize Sanayi'ye. Bir süredir elleyemediğimiz kasalara da yol görünecek gibi. Stok durumlarından el atamadım bu ay, idare ediyoruz bir ay daha.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	AMD Phenom II X3 720			Intel Core i5 750			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 131$	-	(o) 139$	(m) 211$	(l) 211$	(j) 212$	(j) 1122$		
Anakart	Biostar TA790GX A3+			Asus P7P55D			Asus Rampage II Extreme		
	(e) 114$	-	(b) 118$	(m) 149$	(f) 164$	(c) 168$	(m) 399$	-	(b) 466$
Bellek	TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM Xtreem Low Voltage 4 GB (2048 x 2) DDR3 1600 MHZ RAM CL7			TEAM XTREEM 6GB DDR3 2000MHZ 3x2GB kit		
	(l) 163$	(m) 166$	(a) 169$	(l) 163$	(m) 166$	(a) 169$	-	(e) 279$	-
Ekran Kartı	ATI Radeon HD 5750			ATI Radeon HD 5770			ATI Radeon HD 5970		
	(j) 141$	(l) 148$	(k) 149$	(j) 170$	(h) 175$	(l) 174$	(m) 675$	(m) 688$	(l) 695$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSeagate 1.5TB Sata2 32MB (Raid)		
	(j) 51$	(h) 52$	(l) 55$	(j) 69$	(f) 75$	(o) 78$	(a) 248$	(e) 258$	(h) 260$
Optik Sürücü	Samsung 22X DVD-RW Writer			Samsung 22X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	-	(d) 20$	-	-	(d) 20$	-	-	(m) 219$	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power 460watt High Performance			OCZ StealthXstream 600watt			High Power 1000watt Absolute		
	(h) 53$	(o) 54$	(b) 56$	(h) 97$	(o) 103$	(m) 106$	(l) 187$	(h) 193$	(f) 199$
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			Thermaltake M9D			THERMALTAKE ARMOR VH8000BWS		
	(g) 64$	-	(m) 65$	(l) 108$	-	(g) 114$	-	(m) 155$	-
Toplam Fiyat	Min 737$			Min 987$			Min 3284$		
	Max 771$			Max 1041$			Max 3395$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi	**(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Akortek **(j)** Gigatek **(k)** Firebal **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC151		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(e) 68$	(g) 70$	-	-	(o) 89$	(d) 95$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(o) 196$	(e) 197$	(b) 155$		(o) 549$	(d) 562$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech XL-740K Oscar		A4 Tech X7-G800MU	
	(o) 27$	(m) 27$	(j) 19$	(f) 20$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(f) 84$		(c) 91$	(p) 99$

Monitör	17"		19"		22"		24"	
Alt Seviye	-		Samsung 993SN		Samsung P2250		Samsung 2494HS	
	-		(j) 137$	(a) 146$	(m) 196$	(e) 199$	(m) 333$	
Üst Seviye	Samsung 733NW		-		BenQ E2200HD		Samsung 2494HM	
	-	(e) 146$	-	-	(m) 225$	-	(e) 398$	

TAMİR ATÖLYESİ

Bahar aylarının havası bir başka…
En azından herkes böyle girilmesini bekliyor baharla ilgili yazılara. Bana sorarsanız durum biraz, hatta bir hayli farklı. Bir zamanlar 4 mevsim ülkesi dediğim yurdumda her mevsim gibi baharın da Allah'ı şaşmış durumda. Ne kışı kış, ne yazı yazken, baharın da adam gibi olmasını beklemek yanlış olurdu sanırım. Ne duygulandırdı beni bu yıl, ne de bir heyecanla doldu içim. Umurumda olmadı açıkçası. Çünkü bahar da baharlığını yitirdi. Kuşların cıvıltısı bile şaşırmış kendini. Zamansız ötenlerin sesleri gürültü olmuş. İlkbaharlar da sonbahar. Neyse dertlere tasalara gömülelim biz. Çünkü halen bir anlamı yok camdan dışarı bakıyor olmanın.

YANDI MI, YANDIM MI?

S Hepinize merhabalar. Yaklaşık 2 sene önce aldığım Compaq F500'le günlük işlerimi görüyor ve arada bir sevdiğim birkaç oyun oynuyordum. Fakat son 5-6 aydır donma sorunu başladı. Dizi izlerken, oyun oynarken ya da masaüstünde bir anda ekran donuyor ve genellikle turuncu olmak üzere rengârenk çizgiler ekranda beliriyor. Önceleri bu sorun pek sık yaşanmadığından idare ediyordum. Fakat şu anda masaüstüne geldikten 15-20 sn. sonra donuyor. Hatta bazen hiç açılmayıp, açılışta siyah ekranda donakalıyor. Birkaç tamirciyle görüştüm ve bana en az 1 gün cihazı onlara bırakmam gerektiğini söylediler. Daha önce yaşadığım kötü bir tecrübe sebebiyle dizüstümü emanet etmek istemiyorum. Acaba ne gibi bir problem olabilir ve nasıl bir çözüm bulabilirim? Ekran kartımın yanmış olabileceğini söylediler (ki buna da güvenemedim) ve değişimi için dudak uçuklatan bir fiyat söylediler (aynı cihazda yandı dedikleri wireless'ımı BIOS güncellemesiyle kurtarmıştım. Tamir olmayacağını söyleyip çipsetin değişimi için 150$ istemişlerdi). Yardımınız için şimdiden teşekkürler.
İyi çalışmalar
Hakan TANER

C Hepimizden merhabalar Hakan
2 sene iyi götürmüş F500 seni Hakan. Keşke teklemeseymiş hazır memnunken halinizden. Dizüstü bilgisayarlarda oluşan donanım sorunlarının üstesinden gelmek daha zahmetli ya da pahalı olabiliyor. Elbette söğüşleme meraklısı teknik servisler de bolca çıkıyor karşımıza. Sen bir HP teknik servisiyle görüş öncelikle. Ekran kartın yandı demek işin kolayına kaçmak elbette. Eğer sistemin belli bir süre düzgün çalışıp sonra sapıtıyorsa bir süre dinlendir. Kapalı tuttuktan sonra düzgün çalışıyorsa sorun hemen her zaman olduğu gibi "ısınma" problemi olabilir. Evde var mı kedi köpek? Nasıl doluyor aletin için anlatamam sana tüylerden. Bakınız Tuğbek'in dizüstü bilgisayarı. "Garanti kapsamını çoktan aştım ve az da olsa anlıyorum, kırmadan bozmadan açarım bunu" diyorsan bir güzel temizlik yap derim. Bakalım bir değişiklik olacak mı?
Sistemin açıldıktan sonra ortaya çıkan bu sorun belli durumlarda mı ortaya çıkıyor? Yani belli bir oyunu oynarken, belli bir yazılımı kullanırken? Ekran kartının bir arızası olup olmadığını bu şekilde takip edebilirsin. Sistemi aç ve açık bırak, bakalım kilitlenecek donacak mı kendi kendine? HWmonitor kur sistemine. Takip et işlemci ve ekran kartı ısılarını. Donanım sorunu mu yoksa ısınma mı, ikinci rehberin bu durum olacak.
Dizüstü sistemini direkt firmanın teknik servisine paslarsan en azından güven sorunu bir nebze olsun ortadan kalkacaktır değil mi? Kalksın valla.

YEŞİL DÜNYAM KARARMASIN

S Merhabalar Oyungezer'in değerli yazarları. Derginizi ilgiyle takip ediyorum ve başarılarınızın devamını diliyorum. Tek bir sorunum var. Dün İstanbul'dan Palit GeForce GTS250 E-Green 1GB ekran kartı aldım *(evet ciddi bir sorun bu-KA)*. Eskişehir'e geldim. Kurdum, her şey sorunsuz gibi görünüyordu. Almadan önce iyi bir araştırma yapmamamdan ötürü E-Green modelinin güç tasarruflu olduğunu okumuştum. Şimdi İstanbul'a kartı gönder, birkaç gün PC'siz kal falan zor geliyor açıkçası. İnternette tam test sonuçlarını da bulamadım. Ve bu noktada dedim ki "Evet Oyungezer" *(bir tek bunu demeseydin, umarım yüksek sesle söylemedin bunu uzun süre sessizce dikildikten sonra olduğun yerde falan-KA)*. Lütfen bana yardımcı olun. E-green modelinin normal GTS 250'lere göre performansı ne kadar düşüktür? Şimdiden teşekkürler ve iyi çalışmalar.
Refik Deniz KIŞLAL

C Selamlar Refik
Bu yeşil muhabbetleri bir garip zaten güzel kardeşim. Bir motor yaptık şahane, gül suyuyla çalışıyor diye çıkıyorlar karşına, sonra bir bakıyorsun bizim araçlardan daha fazla karbonmonoksit salıyor atmosfere. Yeşil ürün alıyorsun, %65 geri dönüştürülebilir malzemelerden üretilmiş. %35'i halen kaçarken gezegene, sen o ürünle işin bittiğinde geri dönüşüm merkezlerine bırakmadığın için doğanın kendi yok edemediği kadarı daha kaçmaya devam ediyor. Organik sebze salaklığı var bir de ki sorma gitsin. Neyse dağıtıyorum mevzuyu. Sevgili Refik, bahsettiğin ekran kartı elimde yok. Bu yüzden kendim test edemedim. Ancak internette senin aksine bir iki tane test bulabildim. Elindeki e-Green modeli en tasarruflusu olduğundan %10-20 arası performans kaybı bekleyebilirsin bu testlere göre. Diğer yandan posta adresine bakıyorum, öğrencisin Eskişehir'de sanırım. Eğer öğrenciyim bütçem az modundaysan, güç tüketiminin de oldukça düşük olduğunu belirteyim. Uzun saatler bilgisayar başında geçiriyorsan ve mevcut performansı seni tatmin ediyorsa, değiştirmeye kasmana gerek yok. Yine de ben 5000 serisi bir şeyler almanı tercih ederdim. Elektrik faturasıyla bir oturup tartışın bu mevzuyu. Kal sağlıcakla.

ONBOARD MU, ESKİSİ Mİ?

S Öncelikle kolay gelsin. Size bir sorum var. Yeni bir bilgisayar topladım. Anakartım Asus M5A785TD-V EVO. Anakartım üzerindeki ses kartı mı daha temiz ses verir yoksa eski sistemimde kullandığım Sound Blaster! Live 24bit ses kartım mı? 5.1 ses sistemi kullanıyorum. Cevabınız için şimdiden çok teşekkür ederim. İyi çalışmalar.
Burak Şen

C Burak öncelikle sağolasın. Anakartın güzel bir anakart. Üstünde kullandığı 8kanal ses çözümü de öyle. Bana sorarsan SB Live'ını emekliye ayırabilirsin. Ama en temizi ikisini de bir deneyip karar vermek, biliyorsun. Bir ses kartına ihtiyaç duymayalı bir hayli vakit oldu. Anakartın üstündeki ses çözümü elindekinden daha iyi. Bence onu kullan. İyi oyunlar.

GÖREMİYOOOOM!GÖREMİYOOOOOM!

S Öncelikle bilgisayar dünyasının en çalışkan ustasına selam olsun. Uzun zamandır "bir sorun da yok ki Kaan Abi'ye bir mesaj atayım" diye üzülmekteydim (yok abi hep aklımdasın sorun bahane) *(hep aklında olmama gerek yoktu yahu, neyse sağ olasın. Ama üzülme böyle şeylere-KA)*. Ne kadar güzel ki artık bir sorunum var (evet kafadan) *(burada parantez içinden lafları ben sokarım arkadaş! Ne o öyle kendi kendine, aaa-KA)*. İyice cıvımadan en iyisi soruma geçeyim. Uzun yıllar CRT monitör kullanmış bir insan olarak, bugün elime LCD bir monitör geçince fazlasıyla sevindirik oldum *(zorlamayıp sadece sevinseydin de olurdu be canım-KA)*. Fakat gel gör ki bu sevinç hali gözler "ne oluyor yaaa" moduna girince son buldu. Doğal olarak görüntü çok parlak geldi ve alışamadım. Biliyorum zamanla alışırım. Ama düzgün bir parlaklık ve kontrast ayarı yakalayamazsam gözlük numaramın yükselmesinden korkuyorum. Monitör *Samsung SyncMaster 932NW*. Biraz eski bir model *(çok da değil hani-KA)*. Şu anda çözünürlük 1440x900, renk kalitesi 32bit ve tazeleme oranı 75. Parlaklık ve kontrast ayarlarını bir türlü istediğim düzeye getiremedim. Ne

yaparsam yapayım hâlâ gereğinden fazla parlakmış gibi geliyor. Bilgisayarı kullandığım ortamda gündüz monitöre karşıdan bakıyorum, yani güneş ışığı arkamdan vuruyor. Akşamlarıysa tavandan yansıtmalı kısık aydınlatma ayarında kullandığım bir lamba var. O da aynı noktadan monitöre yansıyor. Geceyse karanlıkta kullanıyorum. Şu anda parlaklık 30, kontrastsa 55'te. Bu işin ideali, aydınlatma olayını da göz önünde bulundurursak, nedir? Şimdi durup "ben nereden bileyim senin gözünün ayarını?" diyebilirsin *(ki dedim-KA)*. Fakat yanlış hatırlamıyorsam *(ki hatırlıyorsun-KA)*, bu konuyla ilgili bir yazı okumuştum. Dergide yayınlamadan, buradan cevaplarsan sevinirim. Umarım yoğun bir anına denk gelmememişimdir. Kolay gelsin, tüm Oyungezer tayfasına selamlar.
Selçuk ALPASLAN

C Hoş geldin Selçuk. Sorunundan bahsederken keşke gözlüklerinin şu anda kaç numara olduğunu da belirtseymişsin. Evet ben de farkındayım, çok gereksiz bir bilgi olurdu bu. Ama olsun. Bilmek istedim bir an. Şimdi o monitöre eski bir model falan deme. Taş gibi alet hâlâ. İşini görür uzun süre. Hem bizim memlekette televizyonlardan kalma alışkanlık, böyle bir şey aldın mı en az 10 sene kullanırsın biliyorsun. Nasıl bozdum mu moralini? İyi o zaman. Bari gözünü bozmayalım. Daha önce kullandığın CRT monitörün fazla karanlık olması gibi bir durum söz konusu muydu diye meraktayım açıkçası. Çünkü elindeki Samsung monitörü ben de bir süre, kendi standart ayarlarıyla kullandım. Hiçbir rahatsızlık duymadım. Bulunduğun ortamın düzgün aydınlatılamıyor olması en büyük problemlerinin başında geliyor sanırım. Ortam ne kadar kararırsa gözünü o kadar çok alacak bu meret di mi? Zaten elindeki ürünün parlaklığı da öyle korkunç yüksek değil. Ayarları da yazmışsın ama dediğim, yok pardon dediğin gibi burada otururken oradaki monitörün parlaklığıyla ilgili bir yorum yapmam da pek kolay değil. Ayarlarla biraz daha oynayıp, odanın ışıklandırmasını da biraz değiştirirsen kısa sürede alışacağını sanıyorum. Her ne kadar ben sevmesem de odanın aydınlatmasında beyaz ışık kullanarak en azından kendini yanıltabilirsin. Ürünün standart ayarları arasında geçiş yapmaya da alıştır kendini. Film izlerken başka, oyun oynarken başka ayar kullanmaya üşenmeyin. Valla çok değiştiriyor havasını.

Baharı es geçip, muhtemelen es geçeceğim yaza doğru ilerliyoruz. Allah sonumuzu hayır etsin diyorum. Sonumuz hayrolana kadar da her türlü derdiniz ve tasanızla ilgilenmeye devam ediyorum. donanim@oyungezer.com.tr posta kutusunu boş bırakmayın, soracak değil ama söyleyecek bir şeyiniz olsa bile mutlaka bir şeyler yollayın. Sanayi devriminin bir ucundan da tutarsanız çok bir süper olur valla en ultrasından. Haydi bakalım.

SANAYİ DEVRİMİ

Sanayi devrimi 50'lerde başlamış da bizim haberimiz yokmuş aslında. Bizi şenlendirecek teknolojilerin peşinden koşarken "epic fail" icatlara toslayınca, gelmişken biraz kalalım bu yıllarda dedim. Sanayi yoldan çıktı nasıl olsa, biz de çıksak bir şey olmaz.



Flying Platform
Oturun oturduğunuz yerde demek istiyorum. Başka söze gerek yok zaten.



Birdman Suit
Mucit Leo Valentin 1956'da icadını denemek için bir uçaktan atlamış. Allah rahmet eylesin.



Phone Answering Robot
Bu mukadder dostumuz 1964 yılında icat edilmiş. Telefona cevap verebilen bu robotun tek bir handikapı varsa, o da konuşamıyor olması. İlk telesekreter kendisi ama CV'si zayıf biraz.



T.V.Glasses
Biz "3D teknolojisi 3Dfx'ten devşirme, 10 küsur senelik aslında" demeye devam edelim, 1963'te amcalar bitirmiş olayı.



Rainy Day Cigarette Holder
Ben deli gibi yağmur yağarken bile içeceğim bu mereti diye kasanlar için dört dörtlük bir icat... Değil tabii ki. Hey Allahım!

"BU OYUNDAN NEFRET EDİYORUM!"

Yukarıdaki cümleyi asla dandik bir oyun için söylemezsiniz, onların cümleleri daha farklıdır: "Aman bu ne salak bir oyun" dersiniz mesela, ya da "Huff! Bitsin hadi" diye gösterirsiniz ne kadar sıkıldığınızı, "yok artık"lar, "eyh eyhh eyhteraa bee"ler dolanır dilinize... Bir oyuna "senden nefret ediyorum" diyebilmek için öncelikle onu çok sevmeyi istemiş olmanız gerekir.

Büyük bir hevesle geçmişsinizdir karşısına. Hatta keyfiniz eksiksiz olsun diye önceden hazırlık bile yapmışsınızdır. Dikkatinizi dağıtabilecek herkesin uyumasını beklemiş, ışıkları karartmış, mousepad'i temizlemiş, yiyip içecek bir şeyler taşımışsınızdır masaya. Ortam mükemmel, oyun mükemmel, yarın cumartesi... "Sabaha kadar dans" hevesiyle başlarsınız. İşte bundan sonrası biraz karışık.

Daha en baştan bir şeylerin ters gittiği kanısına da kapılabilirsiniz, ara verdiğiniz (a.k.a. öldüğünüz) bir anda kafanıza dank da edebilir, oyunu bitirdikten sonra "ııı, peki" deyişinize de gizlenebilir hayal kırıklığınız. O küçük mutsuzluk kurtçuğunu hangi dakikada fark ettiğiniz değil önemli olan. Oyun kesinlikle hayallerinizdeki gibi çıkmamıştır. Millet ne kadar beğenmiş olursa olsun, bu durum sizin dişinizi sıka sıka oynadığınız gerçeğini değiştirmez. Bazen becerememektir, bazen anlamamaktır, bazen yavan bulmaktır, bazen çirkin gelmesidir... Bazen bir ayrıntı yeter o muhteşem oyundan soğumanıza, bazen de bütün bir oynanış sistemi ters gelir.

Ama en kötüsü nedir biliyor musunuz? Ertesi gün arkadaşlarla yüzleşmektir en kötüsü. Gözleri parlıyordur herkesin, oyun şöyle güzeldir, böyle kusursuzdur, amanın da o son savaş nasıl da epiktir öyle, kırk yıl daha gelmezdir böylesi... Sonra gözler size döner bir iki kelime de siz övmelisinizdir, birlik ve beraberliğe bu en ihtiyaç duyduğumuz günlerde bunu esirgememelisinizdir arkadaşlarınızdan. Acilen karar vermelisiniz, yalan mı söyleyeceksiniz yoksa ne dediğinizin anlaşılmamasını umarak, hapşırır gibi yapıp bir anda "nefret ettimpççiu" mu diyeceksiniz?

SPLINTER CELL'E KÖTÜ DEMEK NE HADDİME... BENİMKİSİ TAMAMEN KİŞİSEL.



SPLINTER CELL

BEKLE BEKLE NEREYE KADAR BE GODOT?

Ya arkadaş, insan daha oyunun demosunda tüm oyundan illet eder mi ya? Tam sekiz sene önceki o anılar hâlâ o kadar canlı ki, klavyemin ve faremin duruşuna kadar onlarca detayı bir Drell gibi hatırlıyorum. O güne kadar her oyun için "getir baba oynayalım!" modunda olan ben, ilk defa bir oyundan tiksindim. Sebepleri çok açıktı, bu oyun sabırsız adama göre değildi. Yok efendim "gölge"ymiş, "bekle"ymiş, "tepeden in"miş, "yerden kayıp ampulü patlat"mış... Tamam da, nereye kadar? Sadece bir tane adamı almak için koridordan üç kez geçmesini beklemiştim, hiçbirinde zamanlamayı tutturamayıp adamla beraber morga girmiştim sonunda. Adamı öldürmedim mi, aklını bile aldım. Ama alarmlar ötmeye başladı. Ki bu da son noktaydı.

Kardeşim sen diyorsun ki saklan, sessiz ol. Ama öte yandan en gelişmiş silahları elime bir bir veriyorsun. Zaten gürültülü bir adamım ben, bir de yarı boyum kadar tüfekle sessiz yürümemi nasıl bekliyorsun? Hadi onu geçtim, tepemdeki yemyeşil ışığa rağmen nasıl karanlığa bürünmemi istiyorsun? Daha da beteri çoğu şeyi ilk seferde yapmak güçtü Splinter Cell'de, genelde deneme yanılma yöntemiyle ilerleyebiliyorduk. Bu sebepten de oyun en kısa sürelik kendini tekrarlama döngüsüne giriyordu.

İlk demonun yayınlandığı o günden beridir, Splinter Cell serisi oyun dünyasındaki en zor oyun oldu benim için. Zamanına göre güzel görünen grafiklerine ve animasyonlarına bitiyordum ama bir türlü kendimde Sam olma sabrını bulamadım. MGS serisine aşık bir insan olarak SC'de hâlâ beklemeye gelemiyorum nedense. Böyle oyun olmaz olsun :(-**Berkant**







RESIDENT EVIL

UYUŞUKLUK BİTİRİR ADAMI

Arkadaşlar bir kenarda toplanmış hararetli hararetli bir şeyler konuşuyor. Yeni bir oyun çıkmış. Gerilim oyunu. Ölüm ensendeymiş hep, sen de hayatta kalmaya çalışıyormuşsun sadece. Acayip sağlam bir hikâyesi varmış. Hem korkutuyormuş hem de başından bir türlü kalkmana izin vermiyormuş. Adı da Resident Evil'mış. Herkes anlatıp duruyor ama kimse "bu tipler zombiydi" demiyor. Ben de dinledikçe gazlanıyorum. Daha tek karesini görmeden oyuna tutkuyla bağlanmaya hazırım. Böylece başlıyor Resident Evil maceram. Ama bir PSOne sahibi değilim. Oynayamıyorum. Hevesim kursağımda oyun PC'ye aktarılana kadar bekliyorum. Sonunda o da oluyor. Bir heyecan girişiyorum. Korkacağım, hayatım boyunca varlığından emin olduğum tek dürtümün, "hayatta kalma" dürtümün üzerinden bir macera yaşayacağım. Lâkin bir uyuşukluk kaplıyor dört bir yanımı, esniyorum, korkmuyorum, çünkü her şey çok bir ağır, çok bir göstere göstere gerçekleşiyor. Biraz daha akıcı olaydı? Yıl 1996.

Yeni oyunun gelişi, arkadaş çevremde bomba etkisi yaratıyor. İnsanlar yine konuşmaya, bin bir gazla oyundan bahsetmeye başlıyor. Bu sefer aldığım dergilerde de okuyorum oyun hakkında bir iki şey. Yine bir heyecan alıyor beni. Bu gazlı topluluğun neden bir parçası olmak için heveslenyorum, onu da çok bilmiyorum ya, neyse. Oyun geçiyor elime. Bir şeyler değişmiş, daha iyi olmuş. Bu kez kesin sonuna kadar giderim diye kuruluyorum başına. Aynı uyuşukluk giriyor atmosferle, eğlencemle arama. Diretiyorum, "oynayacağım" ben bunu! Sonuç; başarısız. Yıl 1998.

Sonunda klavyenin yanına fareyi eklemeyi başardılar. Oyunun grafikleri muhteşem görünüyor. Yaratıklar artık olabildiğince hızlı hareket ediyor. Çılgın bir aksiyon fırtınası bekliyor beni. Oyunun başına kuruluyorum. Konsol kontrolleri de canımı sıkamayacak, canım bilgisayarım benim. Düşmanlar akın akın üstüme geliyor. Ama o da ne? Yine uyuşuk uyuşuk hareket ediyor karakterim. Yine hareket edebileceği kadar ya da etmesi gerektiği kadar hızlı değil. Çevredekilerin hızı biraz daha artmış ama benim hızım doğru oran.... Lanet olsun.... Yıl 2009.



İŞİN İÇİNDE ZOMBİLER OLDUĞUNU BİLSEM HİÇ BULAŞIR MIYDIM! NE YAPTIĞIMI BİLMİYORDUM. RESIDENT EVIL'DAN BANA EKMEK ÇIKAR SANIYORDUM.







AION

İMKÂNSIZ BİR AŞKIN HÜZÜNLÜ ÖYKÜSÜ!

Dünyada üretilmiş her türden oyunu oynadım, top sektirmece hatta uçak simülasyonu bile oynadım (oynamaya çalıştım) ama asla bir devasa online oyun oynamadım. Oynamak istemedim diye yan da çizebilirim. Genelde izlemekle yetindim. *Ultima Online* zamanından beri bu türe mesafemi korudum ki o mesafe de genelde "oyunu oynayan bir arkadaşın yanına çömelmek" birimiyle ölçülüyordu. Ben durumdan memnundum, sanırım DVO'lar da şikâyetçi değildi durumdan (ama arkadaşları bilemeyeceğim, özellikle de sarımsaklı mantı yediğim günlerde belli belirsiz bir sıkıntı hali seziliyordu ben "lan şuradaki çiçeği de topla" diye oyuna karıştıkça).

Tüm popüler DVO'ları gördüm ve edindiğim izlenim hiç değişmedi, "hepsi aynı" dedim geçtim. E ama öyle görünüyordu, ne yapayım... Sonuç olarak heves edip de hiçbir devasa online'a bulaşmadım. Ta ki **Aion**'a kadar! Böyle ofis içinde bir sinerji, bir gaz, bir celal oluştu oyunun ilk çıktığı günlerde. O fantastik evrene ben de gireyim, ben de OGZ klanına katılayım dedim. Büyük bir hevesle girdim oyuna. Ama bir gariplik vardı! 15 gündür oynamama rağmen henüz 22. seviyedeydim. Gruptaki herkes alıp başını gitmişti, bir ben kısa kaldım. Bir de baskı yapıyorlar "hadi geliş de gel artık şu 35. seviye görevine gidelim" diyorlar ama nafile. Gelişemiyordum.

Sonradan öğrendim ki, oyunda "pek çok skill" varmış! Ben o kadar gün, onlarca saat, *sadece tek skill* ile oyunu oynamışım! Bir de baktım, pek çok skill'im öylece yatıyor! Ama benim çoktan hevesim kaçmıştı bir kere. Zaten toplama güçlerim de kötürüm kalmış. İlerleyen bölümlerde eski mekânlara gidip ot, ağaç, mantar filan toplamak bana göre değilmiş, onu gördüm. Ticaretten de anlamıyormuşum :(Eşyalarım satılsın diye hep en ucuz fiyatı koyuyordum ben, meğer bunu çok nadir bulunan nesnelere de yapıyormuşum.

Sonuç insanıyım ben. Zamanımın yanında bir de para mı verecektim Aion'a Allah aşkına! Böylece daha başlamadan Aion macerama 25. seviyede son verdim (o seviyeye iki günde ulaşılıyormuş bir de yaa). Yine de fikrime sadığım; hepsi aynı! *(Hıhı, bir sen değişiksin -Serp.)* Sanmıyorum ki artık başka bir DVO oynayayım, oynayabileyim. Gider Tetris oynarım, daha iyi kendi açımdan!

- **Volkan**





GRAND THEFT AUTO 4

EĞLENME TAKLİDİ YAPMAK EĞLENCELİ DEĞİLMİŞ



Öncelikle derin derin nefes alıp o elinizdeki makası yerine bırakın. İzin verin hele bir derdimi anlatayım... GTA 4 güzel bir oyun, doğruya doğru. Hayır, bunu linç edilmekten çekindiğim için de demiyorum, vallahi güzeldi. Ama neden bilmiyorum, GTA 2'den sonra bir türlü barışmadı yıldızım seriyle. Herkes "GTA için çocuğumu keserim" modunda takılırken (oha!), ben nedense bir türlü onların heyecanını paylaşamadım. İşi abartıp anlaşamadığı sevgilisine "sorun sen değilsin canım, benim" diyen tiplere döndüm sonunda. Ama yok, olmuyor bir türlü...

Neleri denemedim ki... Her Türk gencinin en az bir kere tecrübe ettiği "en yüksek aranma seviyesinde en çok dayanma" testinden tut "bak şimdi bu rampadan ne kadar uzağa uçucam"a kadar türlü türlü eğlenceyi denedim. Sandbox sarmamıştır belki dedim, görevlere yüklendim ama ı-ıh, yine tık yok. Her seferinde maksimum 1-2 saatlik oynama sürecinin ardından dikkatim dağılıyor, oyundan çıkıp başka şeylere veriyorum kendimi. Yok yok, sorun kesinlikle bende olmalı. Herkes ölüp bitiyor bu oyun için yahu, demek ki var bir numarası. Yazar kafasıyla bakıyorum oyunda eleştirilebilecek ne var diye, çok ciddi eksik olarak gösterebileceğim bir şey de çarpmıyor gözüme. Tam aksine, benim gibi ufak detaylara hasta olan birinin bayılacağı türden şeyler var oyunda. Peki o zaman sorun neydi?

Valla sorun neydi hâlâ cevabını arıyorum aslında... Geçen hafta tekrardan GTA 4 yükledim bilgisayarıma, bu sefer inatla iki saatten daha uzun süre oynamaya çalışıyorum. İnat ettim resmen, oyunu sevmek zorunda hissediyorum artık, insan içine çıkamaz oldum.

Acaba şu Impala'ya benzeyen arabalardan birini çalıp arkaya AC/DC açsam, şehir turu atarken aşabilir miyim bu sorunumu? Ne dersin Serpil, umut var mı benim için hâlâ? *(Ben teşhisi koyayım mı hunharca: Hiç anlamamışsın Can! -Serp.)* -**Can**





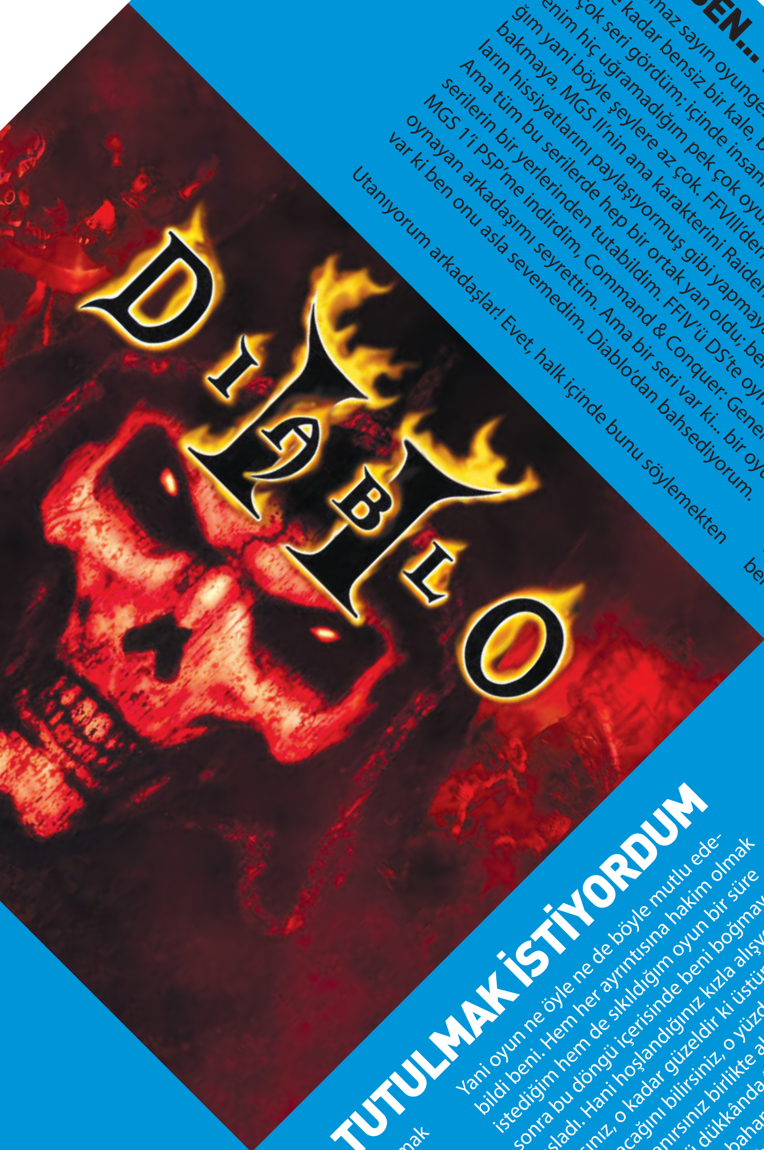
DIABLO

BEN... BEN... HAYIR, SÖYLEYEMEYECEĞİM



Böyle iş olmaz sayın oyungezerler! Böyle iş vallahi olmaz! Bugüne kadar bensiz bir kale, bir hanedan haline gelmiş pek çok seri gördüm; içinde insanların yıllarını geçirdiği ama benim hiç uğramadığım pek çok oyun diyarı duydum. Alışığım yani böyle şeylere az çok. FFVIII'den bir alıntıya bön bön bakmaya, MGS II'nin ana karakterini Raiden görünce şaşıranların hissiyatlarını paylaşıyormuş gibi yapmaya alıştım artık. Ama tüm bu serilerde hep bir ortak yan oldu; ben hep bu serilerin bir yerlerinden tutabildim. FFIV'ü DS'te oynadım, MGS 1'i PSP'me indirdim, Command & Conquer: Generals'ı oynayan arkadaşımı seyrettim. Ama bir seri var ki... bir oyun var ki ben onu asla sevemedim. Diablo'dan bahsediyorum.

Utanıyorum arkadaşlar! Evet, halk içinde bunu söylemekten utanıyorum; ama madem böyle yarı-anonim bir şekilde söyleyebileceğim bir mecra var, artık içimde tutmak için de bir sebep göremiyorum: Ben-Diablo-serisini-sevmiyorum! Ne zaman karar versem, ne zaman "Şimdi oyunu açacağım ve bu sefer bu kadar büyüleyen şeyin ne olduğunu anlayacağım" desem o boğuk palet beni itiyor. Ne zaman bir şeyler hisseder gibi olup sevinsem "tamam galiba artık seviyorum" desem o karanlık atmosferin altında ezildiğimi hissediyorum. Yere düşen altınlara tek tek tıklamak bile koyuyor, can sistemini çözesim gelmiyor, skill falan vermek istemiyorum. Atarlı, giderli ve utançlıyım sayın okuyucular. Bak Blizzard! Şurada da kendimi afişe ettim zaten! Bu Diablo III'ü de sevemezsem artık oyun yapma yeter, sosyal baskısını burada ben çekiyorum yahu! **-Yiğitcan**



THE SIMS

BEN DE SANA TUTULMAK İSTİYORDUM

Hani güzel olduğu için bir kıza yanaşmak istersiniz ama o kadar soğuktur ya da o kadar aptaldır ki çok isteseniz bile ona bir türlü ısınamazsınız ya, işte benim The Sims maceram da böyle umutsuzdu ve bir hayli kısa sürdü. Herkes onu çok seviyordu, ben de merakla üstüne atladım. Evini kurdum, onu işe gönderdim, işten geldi dertlerine ortak oldum ama o bılıp bılıp konuşmasına bir türlü ısınamadım. Küçük bir ayrıntı diyeceksiniz ama değil. Hani o çok beğendiğiniz kızın elleri dikkatinizi çeker birden ve büyü bozulur. Hani o eller toprağı kazmak için yaratılmış köstebek parmakları gibi kalın ve sivridir ve artık kızın her jestinde gözünüz o ellere takılır... İşte bu da öyle bir şey.

Yani oyun ne öyle ne de böyle mutlu edebildi beni. Hem her ayrıntısına hakim olmak istediğim hem de sıkıldığım oyun bir süre sonra bu döngü içerisinde beni boğmaya başladı. Hani hoşlandığınız kızla alışverişe çıkarsınız, o kadar güzeldir ki üstüne ne giyse yakışacağını bilirsiniz, o yüzden eğlenceli olacağını sanırsınız birlikte alışverişin. Ama o her gördüğü dükkânda takılır kalır, bir yerden sonra bir bahane bulup oradan dışarı çıkmak istersiniz ama bir yandan da kızı kıramazsınız. Öyle daralıp durursunuz. Tabii söz konusu olan oyun olunca kenara atmanız daha kolay oluyor. Attım gitti, ama hâlâ adını her duyduğumda içim daralıyor. **-Burak**



BİR SİMİN MUTLU YAŞAMASININ BEDELİ BENİM HASTA OLMAMSA... HAYIR, TEŞEKKÜRLER.

Hadi onu geçtim, beni çıldırtan bir sorun daha vardı ve bu sefer arıza Sims'ten değil, tamamen benim ayrıntı manyaklığımdan kaynaklanıyordu. Ben televizyonumu yerleştirirken veya bahçemi kurarken tüm parçaların tek tek yerine oturmasını istiyordum. Ondan sonrada evde yaşayan Simimin neler yaptığını oturup adım adım takip etmek dileğindeydim. Ama yemek yemesi, uyuması, konuşması, eğlenmesi, üzülmesi, sevinmesi derken bir yandan oyun o kadar ağır ilerliyordu ki sıkılıyordum! Oyunu hızlandırınca da bu defa neler yaptığını kaçırıyordum.







HAYATIMIN EN AĞIR DAYAĞINI YİYİNCE BİRAZ MESAFELİ BAKMAYA BAŞLADIM METROID PRIME'A.





METROID PRIME
ELLER ZIMPARA OLDU!

Bir oyun düşünün, FPS tarihinin en "benim" diyen oyunlarından bile daha yüksek notlar almış olsun. Serinin bir sonraki oyunlarında kalite geriye gitmesin. Diğer FPS oyunlarının, onun yanında "gerzek" kaldığı söylensin. Dahil olduğu türe yenilikler kattığı ve devrimsel olduğu iddia edilsin. Bu adam da sırf bu oyuna duyduğu meraktan gitsin bir adet Gamecube edinip oynayamamaya başlasın.

Bundan beş yıl önce Metroid Prime her yerde o kadar gazlanıyordu ki kayıtsız kalamazdım. Zaten aklımda bir Gamecube edinmek vardı, gidip bir tane kaptım ve Metroid Prime 1 ve 2'yi sipariş ettim. Sonra başladım büyük bir hevesle oynamaya. Hakikaten denilen kadar vardı, deliler gibi savaşmanın yanında epeyce de bir bulmaca çözüyorduk. Samus'un vizörüyle etrafı tarıyor, çevre ve düşmanlar hakkında bilgiler ediniyorduk. Düşmanların zayıf noktalarını buluyor, ona göre savaşıyorduk. Ama oyunun sonu geldi çattı ve Metroid Prime ile kapışmaya başladık. Elbette! Bundan daha doğal ne olabilirdi ki...

Ama hayır, bu o kadar da doğal bir oyun sonu olamadı benim için. Bir boss savaşı hayal edin ki üç-dört aşamalı olsun, bu aşamaların her biri neredeyse yarım saat sürsün ve hiçbirinin arasında checkpoint olmasın. Neredeyse 20 kere denedim ve her seferinde öldüm. Kahrolası son boss'u bir türlü geçemedim! Ne denediysem fayda etmedi. Sonunda nefret edip oyunu bir köşeye fırlattım, bir daha da açmamaya yemin ettim. Aradan bir ay falan geçti ki ikinci oyuna bir şans vermek istedim. Çok değil ha, daha üçüncü boss ağzımı yüzümü kırdı. 20 kere de onu denemişimdir ama fayda etmedi Allah'ın cezasına. Eh, ilkinde öğrendiğim taktiği kullandım ben de: İkinci oyunu da bir köşeye attım. Şu hayatımda bitiremediğim iki oyun olarak kaldı Metroid Prime 1 ve 2. Uzak olsun! - **Faruk**







DRAGON AGE
EJDERHAYI HİÇ GÖREMEDİM

İyi bir sinema izleyicisinin filmlerden üç beklentisi vardır: İyi oyunculuk, iyi hikâye ve iyi görüntü/ses yönetimi. İyi bir film, bu üçünün birleşiminden oluşur. Bunlardan biri eksikse o film de eksiktir. Peki aynı şeyi oyunlara uygulayabilir miyiz? Elbette oyunlar etkileşime dayalı olduğundan "oyunculuk" kelimesinin anlamı çok değişiyor. Ama iyi hikâye ve iyi ses/müzik en azından baki... Ve bunlardan biri eksikse benim için o oyun eksiktir.

Bunu böyle uzun uzun anlatıyorum ki bütün bir oyuncu delikanlılığı "önemli olan oyunun kendisidir, grafikler değil" üzerine kurulmuşken, rahat rahat "kusura bakmayın ama oyunun grafikleri kötüyse beni kaybeder" diyebileyim. Serpil kurmuş Dragon Age'i, henüz oyunun başında "bakalım neye benziyormuş" diye uzatıyorum başımı monitörüne doğru. Ekrandaki kapı açılıyor, içeriye yüzünde hiçbir ifade olmayan biri giriyor hortlak gibi, vücudu homojen kan lekeleriyle kaplı, ruhsuzca bir şeyler diyor (ki "hepimiz öleceğiz" gibisinden mühim bir şey), sonra Serpil çirkin dokularla kaplı dar odalarda koşturmaya başlıyor. İşte Dragon Age'in benim için bittiği an, yaklaşık 20 saniyelik bir macera. Bir klasiğe daha o dakika güle güle diyorum.

Aslında oyunun kendisi iyiyse ben de katlanabiliyorum grafik hatalarına, eksikliklerine. Ama çirkinliğe katlanasım yok. Kusura bakmayın, herkesin diline pelesenk oldu Dragon Age'in kan efektleri biliyorum ama ben utanmadan bir daha yakınacağım. Çirkin, saçma ve beni rahatsız ediyor. Kusura bakmayın ama katlanamıyorum buna. Dışkı renkli duvar kaplamalarına dayanamıyorum. Alık alık bakan ruhsuz karakterlere de dayanamıyorum. Hiç şüphem yok Dragon Age'in muhteşem hikâyesi ve derin RYO öğeleri hakkında. Ama ben adam gibi bir roman okuyup grafikleri hayal gücüme çizdirmeyi yeğlerim. -**Tuğbek**









MODERN WARFARE

ALLAH'IN ADINI VERDİM, DURUN BİR!

İnanamıyorum, bu nasıl bir oyun açılışı böyle... Daha ilk dakikasından insana bütün ağırlığıyla savaşın çirkinliğini, ağırlığını, korkusunu, adaletsizliğini (yazarım daha ben, durdurun) hissettirebilen bir oyun olabilir mi? Olamaz. Bu oyun Modern Warfare ve ben sanırım kendisinin ilk sahnesine aşık oldum.

Tamam öyleyse, vakit kaybetmenin hiç anlamı yok. Tuğbek'in oyununu izlemekten vazgeçip derhal oyunu kendi bilgisayarıma kurmalıyım ve hiçbir zaman heves etmediğim FPS türüyle barışmak için ayağıma kadar gelen, hatta oraya kırmızı ipekten bir halı seren bu fırsatı değerlendirmeliyim... diye düşünüyordum. Oyunun ilk sahnesi tekrar başladığında ve karga tulumba sürüklendiğim arabanın içinde kamerayı sağa sola çevirirken gerçekten çok mutluydum. Ne yazık ki uzun sürmedi.

Atmosfer gerçekten müthişti. Önümüze geleni haldır huldur indirdiğimiz sıradan FPS'lerden değildi Modern Warfare, bir derdi vardı, anlatacak ve yaşatacak bir şeyleri vardı. Bu kadarı benim için gayet yeterliydi ama işte bundan fazlası da vardı. İlerleyebilmek için hâlâ haldır huldur koşmanız, önünüze geleni indirmeniz gerekiyordu. Ve benim böyle oyunlar karşısında hortlayan panik atak sorunum da aynen duruyordu. Oysa öylesine inanmıştım ki bu oyunun "her şeyi" değiştireceğine, şifa niyetine bile olsa oynayabilirdim... Hayır, yine binalar üstüme üstüme geliyor, yine elim ayağıma dolaşıyor, yine arkamdan vurduklarında kan tepeme sıçrıyor, kurşunum bitince sakince reload yapmak yerine yine panikle fareyi fırlatıyorum... Sonuç olarak sıradaki ara sahne başladığında beni sıcak basmış, başım dönüyor, midem desen bir garip durumda, ellerim titriyor. Artık izlediğim sinematikten de bir şey anlamıyorum.

En iyisi akıllı bir seyirci olmak. Gidip Tuğbek'in yanına oturuyorum, oyunu pause'layıp soruyor, "n'oldu?" "Hiç" diyorum, "benim bilgisayarda o kadar iyi çalışmadı."

-Serpil





RED ALERT 3

SORUN SENDE DEĞİL BENDE SEVGİLİM

Ben sonradan böyle oldum. İlk Red Alert'i defalarca kez bitirmişliğim, Tanya binaları patlattıkça monitörün karşısında onunla birlikte kahkaha atmışlığım vardır. Sonra ne değişti bilmiyorum; strateji oyunları mı zorlaştı yoksa yaşlandıkça ben mi üşengeç biri oldum emin değilim ama arkadaş valla beceremiyorum aynı anda birden fazla iş yapmayı.

Sorun oyunlarda değil bende çünkü aynı anda, hem de hızlı bir şekilde birden fazla şey düşünmem gerektiğinde kafam karışıyor. C&C Red Alert 3'ün bendeki etkisi tam olarak buydu. Çok denedim aslında. Bu deneme sürecinde okumadığım rehber kalmadı, hatta RA3 oynayan birisini gördüğümde arkasına sinsi sinsi dikilip "hafız şimdi nasıl bi taktik o, niye Tesla Coil'i oraya koydun" gibi cümlelerle soru yağmuruna tutmuşluğum da vardır. Ama olmadı, bir türlü beceremedim.



AGE OF EMPIRES OYNARKEN BİR YANDAN DA ÇEKİRDEK ÇİTLEYEBİLDİĞİMİZ GÜNLER NEREYE GİTTİ? BU NASIL STRATEJİ?

Bütün bunların sonucunda anladım ki Character Sheet'im yaratılırken strateji oyunları oynayabilme yeteneğime verilmesi gereken puandan kırpmışlar, bir de bu puanları alıp geyik yapabilme yeteneğime +3 olarak eklemişler. Aynı anda bir, hadi bilemedin ikiden fazla memleket meselesini düşünmemi beklemeyin benden. Verin elime bir silah, ben pıt pıt pıt önüme geleni indireyim ama aynı anda taktik yap, bina dik, altın topla, askerleri sağa sola gönder, dünya üzerinde hâkimiyet kur falan... Hayır.

Her ne kadar oyunu oynamayı beceremesem de Hell March'ın yeri bende ayrıdır, bunu da belirtmeden geçemeyeceğim. –Damla






www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com www.jedbang.com
JBC
JEDBANG
COLLECTIBLES
Eğer sizin için sinema ve çizgi romanlar vazgeçilmezse...

EKRAN DIŞI



EMEK BİZİM, YIKTIRMAYIZ!

1924 yılında başladı Emek Sineması'nın Taksim'deki yolculuğu. Benim Emek'teki yolculuğumun başlaması da eski binyılın son senelerine denk geliyor. Özellikle festival zamanları o daracık ara sokakta konuşlanan yüzlerce insan, filmin başlamasına sayılı dakikalar kala "son bir şans" bilet arayanlar, ekildiği için elindeki bileti son dakikada satmak isteyenler, film çıkışı Pendor'da iki kadeh bir şeyler yuvarlayıp film kritiği yapma seansları… İstanbul'da yaşayan hemen hemen tüm sinemaseverlerin anıları vardır Emek'te ve o daracık sokakta.

Şimdiyse İstiklal Caddesi tarihinin, anılarımızın üzerine alışveriş merkezi yapmak istiyorlar. Alışveriş merkezine tıkılıp havasız mekânda, son model ses sistemleriyle, üç boyutlu çok acayip teknolojilerle film izlemek isteyenler de vardır elbet. Nitekim artık İstanbul'un her semtinin bir alışveriş merkezi ve bunların her birinin de üçer beşer salonlu sinemaları var. Bir yenisi gerekiyor mu bilemem ama onu Emek'te anlatılmış büyülü hikâyelerin üstüne dikemezler. Çünkü bu şehirde yaşayan, bu şehri sahiplenen, bu şehrin anılarını rantçılara kaptırmak istemeyenler Emek'i sahiplenmekten vazgeçmeyecekler. Rüzgârın yüzünü okşadığı ilkbahar akşamlarında bir taraftan yanındaki insanlarla muhabbet edip bir taraftan İstiklal Caddesi'nde yürüyerek, "film çıkışı Allah kerim, yaparız bir şeyler" demeye devam edecekler. Çünkü Emek bizim, yıktırmayız!

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Broken Bells

BAZEN EN İYİSİ ZİLLERİ KIRMAKTIR

Müzik dünyasında öyle anlar oluyor ki, alakasız iki müzisyenin birleşimi iki tarafın hayranlarını da memnun eden harika çalışmalarla sonuçlanabiliyor. The Shins'in James Mercer'ı ve Gnarles Barkley başta olmak üzere pek çok müzik hareketinin içinde bulunan Danger Mouse'un birleşimini ancak bu şekilde anlatabilirim. Broken Bells, iki müzisyenin bir festivalde karşılaşıp tanışmasıyla ortaya çıkan bir oluşum. The Shins'in dingin ve canlı müzikleriyle, Danger Mouse'un ritme dayalı ezgilerinin kolay kesişmediğini tahmin edebilirsiniz ama Broken Bells'i bu kadar çekici yapan şey belki de tam olarak bu.

Albüm şu sıralar pek çok radyonun çaldığı "High Roads" ile başlıyor ve hemen ardından benzer tarzda bir şarkı olan "Vaporize" geliyor. Şarkılar aynı kalitede devam etseydi büyük ihtimalle bu yılın en dikkat çekici çalışmalarından biri olabilirdi ama her iki sanatçının da risk almamayı tercih etmesi, aslında Broken Bells'in en büyük sorunu olmuş. Danger Mouse'un yeteneğini gösterdiği "Ghost Inside" veya Mercer'ın parladığı "Mongrel Heart" gibi parçalar var. Hem Danger Mouse hem de Mercer uzun süredir takip ettiğim sanatçılar. Açıkçası bu albümü bu kadar heyecanla bekliyor olma nedenim beraber neler yapabileceklerini görmekti. Fakat Broken Bells her iki sanatçının da risk almadan kendi tarzlarını yansıttıkları ama beklentilere de tam anlamıyla cevap vermeyen bir albümü tercih etti. Eğer bu iki sanatçıdan bir tanesini tanıyorsanız Broken Bells'in albümünü gönül rahatlığıyla alabilirsiniz. Zaten büyük ihtimalle, şarkıları dinledikten sonra diğerini de takip etmeye başlarsınız. Mercer ve Danger Mouse'un tam anlamıyla beraber müzik yaptığı şarkılar içinse galiba bir sonraki Broken Bells albümünü bekleyeceğiz. **–Ali**





Frightened Rabbit - The Winter of Mixed Drinks

BEN DEĞİLDİM, BEN KAZMADIM BU ÇUKURU

2010'dan beklediğim şeyler vardı; sakin ve yalnız bir yaşam, parçalanmış ve ara ara yeniden doğan tatlı ufak bir buhran, belki bir sevgili, birkaç çok iyi arkadaş ve bunların arka planında çalacak kadar müzik bekliyordum. İyi başladı sene. Delphic Acolyte'la duyurdu sesini, ardından Yeasayer'ın Odd Blood'ı geldi, onu Vampire Weekend'in Contra'sı takip etti, I'm New Here, Fang Island, Hidden... 2010 iyi gidiyordu. 1 Mart'a kadar. 1 Mart'ta ufak bir şey oldu ve İskoç bir grup üçüncü albümünü çıkarttı. The Winter of Mixed Drinks'ti adı. İçi paramparçaydı, yalnız bir adamın hikâyesi ve o yalnız adamın var olduğunu kanıtlamak için attığı çığlıktı bu albüm. "Sefaletin çoğu geçti" diyordu yorgun bir sesle ama olanı da anlatıyordu. Denizin dokunduğu parmağı dışında her şeyin parçalanmaya açık olduğunu söylüyordu. Bu yüzden "yüz" diyordu, "yüz kara göremez hale gelene kadar". Frightened Rabbit bir şekilde yapmıştı. Baştan sona defalarca dinlediğim, her hissini kollarıma kazıdığım bir albüm yapmıştı. Gitarlarıyla, yorgun davullarıyla, arkadan yükselen bölük pörçük gürültüleriyle bir başyapıt ortaya çıkarmıştı. Oturdum ve dinledim ben de. Eğer siz de benim gibi müzik beklediyseniz 2010'dan, siz de dinleyin. 2010'daki hiçbir müzik bundan daha iyi olamaz çünkü. **–Yiğitcan**

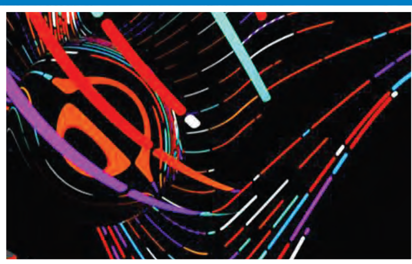




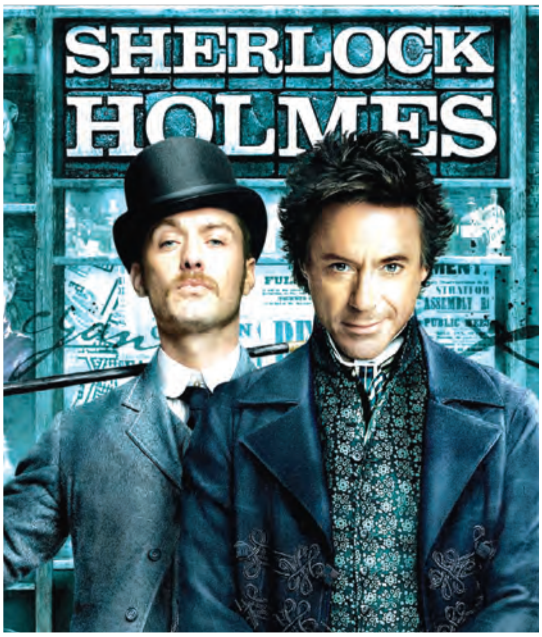
Uluslararası Kurye Video Festivali

KURYE, ULUSLARARASI VİDEOLARI İSTANBUL'LA BULUŞTURUYOR

Çağdaş sanatın ve yükselen iletişim mecrası "yeni medya"nın vazgeçilmezi videolar, 2 - 12 Haziran tarihleri arasında Kurye Uluslararası Video Festivali'nde İstanbullu sanatseverlerle buluşacak. Kurye Video Organizasyonu'nun düzenlediği ve uluslararası bir video seçkisinin yanı sıra kapsamlı yan etkinlikleriyle de İstanbul'un dikkatini video sanatı ve yeni medyaya çekmeye hazırlanan festival, Akbank Sanat ve Bilgi Üniversitesi Santral Kampüs'te gerçekleşecek. On bir gün sürecek festival hakkında ayrıntılı bilgiye www.kuryevideo.org adresinden ulaşabilirsiniz. **–Damla**







Hediyelerimiz Var!

Bahar geldi, içimiz kıpır kıpır. Tamam hafta sonu piknik yapmaya da gidelim ama hafta içi evde camları aralayıp mısır patlatıp film izlemeyi de unutmayalım; hem de Sherlock Holmes'u. Tiglon'un Noel Babası mevsimleri şaşırmış olacak ki Ekran Dışı okuyucularına 5 adet tişört, 2 adet de Sherlock Holmes DVD'si getirdi. Tek yapmanız gereken web sitemize (*www.oyungezer.com.tr*) girip anketimizi doldurmak. Ama pardösü, şapka ve pipoyu sizin edinmeniz lazım, baştan anlaşalım.



Miss Kicki

EN UZUN YOLCULUK

Bu mevsimde "tavşan kaç, tazı tut, flört et, saadet içinde çimlerde yuvarlan" diye insanı habire çimdikleyen genel kanıya uyum sağlayamıyorum. Her yıl olduğu gibi bu bahar da kızgın damdaki kedi ataklığında olacağım yerde kendimi akvaryumdaki balık ya da ağaçtaki koala gibi şapşalca sakin ve yorgun hissediyorum (bu iki cümleden bir fabl çıkar, amma hayvan ismi geçti). Böyle hissettiğim zamanlarda izlediğim filmler, dinlediğim albümler, okuduğum kitaplar da beni sarssın, yorsun istemem. Miss Kicki de işte bu kayıtsız halime uygun, sessizce başlayıp tedirgin etmeden biten fakat bunu hiç de iyimser olmayan bir hikâyeyi anlatarak başarabilen bir film.

Hikâye görünürde, uzaktan hafifmeşrep diye yaftalanmaya çok müsait bir anne olan Bayan Kicki'nin, aralarında sadece şeklen bir iletişim olan oğlu Viktor'la Tayvan'a yaptığı yolculuğu konu ediyor. Bu yüzden her gerçek yolculukta olduğu gibi, yolcuların iç kuyularına sarkarak kendilerine bakmalarının hikâyesini anlatıyor Miss Kicki. İnternetten tanıştığı bir işadamını ziyaret etme amacıyla çıktığı seyahatte, Bayan Kicki kendi savunmasızlığıyla, annesiyle iletişimini düzelteceğini sanan Viktor sırça fanusuyla, bu tatil sırasında Viktor'la tanışan Didi ise arkadaşlığı aşan tutunma ihtiyacıyla karşılaşıyor. Filme dair en hoşuma giden şey, yönetmen Hâkon Liu'nun trajediye oldukça müsait, çarpıcı tiradların atılabileceği anlarda bile gündelik hayatın zoraki suskunluğunu bozmamayı tercih edişi oldu. Bu yüzden, jenerik akarken filmdeki olaylar değil de görüntü yönetmeni Ari Willey'in, bir ruh halini anlatabilecek kadar güçlü fakat kırılgan kadrajlarda gösterdiği kişiler, derin ve ince çizgileriyle aklımda kaldı. Demem o ki, Miss Kicki hem bu sarsak bahar günlerinde izleyebileceğiniz en sağaltıcı filmlerden, hem de karşılaşabileceğiniz en sahici kadınlardan biri (giderayak bahar başına vurdu Emre, ilahi). **–B. Emre**







Capitalism: A Love Story

CEBİNİZİ DELEN GERÇEKLER

Geçen yıl ABD Meclisi, batmakta olan bankalara 700 milyar dolar yardım yapmıştı, hatırlarsanız. İşte bu parayı almalarını sağlayan kanunda "paranın nerelere harcandığını herhangi bir mahkeme inceleyemez" diye bir madde olduğunu biliyor muydunuz? Ben bilmiyordum, Michael Moore'un son çalışması Capitalism'i izleyene kadar. İçinde bulunduğumuz ekonomik krize anlam veremiyorsanız, cebimizdeki paraları ve kasadaki 700 milyarı hortumlamak isteyen finans patronları tarafından bu krizin nasıl sanal bir şekilde ortaya çıkartıldığını çok net bir şekilde anlayacaksınız.

Capitalism, içinde bulunduğumuz finansal düzenin nasıl bir pislik çukuru haline geldiğini ve hepimizi de içine çekmekte olduğunu göstermek açısından şahane bir belgesel olmuş. Yine de Capitalism: A Love Story'de, Moore'un o kendine has anlatım tarzının biraz zayıf kaldığını, insanı şoke eden gerçekler bakımından önceki filmleri Sicko ve Bowling for Columbine'a nazaran daha az malzemeyle donandığını söyleyebilirim. Ama izlerken bazı noktalarda sinirden kendinizden geçiyorsunuz. Şahsen bir bankanın sermayedarları için hazırladığı ve çalışanlarının ölümünden nasıl para kazanabileceklerini detaylı bir şekilde anlattığı (ve bu ölen çalışanlara "Ölü Köylüler" (Dead Peasants) adını verdiği) özel raporun anlatıldığı kısımda kendimi kaybetmek üzereydim. Aynı raporda dünya halkının %99'luk kesiminin tüm gelirinin nasıl da %1'lik elit bir gruba yönlendirildiğinin ballandırılarak anlatıldığını görünce de küfrü bastım.

Hangi kişi, kurum veya ülke olursa olsun, vicdanı tarafından kontrol edilmeyen herkesin tam anlamıyla bir canavara dönüştüğünü gösteriyor bu belgesel. Banka ve finans sektörünün insanlığın kanını emen bir canavara dönüştüğünü gösteriyor. Sağlık sektörüyle ilgili bir belgesel istiyorsanız Sicko'yu, gıda sektörüyle ilgili bir belgesel istiyorsanız da Food Inc.'i izlemenizi öneririm. Ağzınız bir karış açık kalacak, sinirlenecek, gülecek ve umulur ki uyanacaksınız. **–Sinan**



Simon's Cat

MİYAV!

Yazarlığımızı, çizerliğimizi, daha doğrusu yaratıcılığımızı konuşturacağımız zaman ilham denen o sihirli gücün gelmesini bekleriz. Ancak bazen tüm gereken çevremize bakmaktır. Simon's Cat işte tam bu şekilde, etrafı gözlemleyerek ortaya çıkarılan bir karakter aslında.

Ne tesadüftür ki, ben de Simon's Cat'i kitapçıda çevreye boş boş bakınırken gördüm. Bir kedi sahibi olduğumdan ve bu kedi hem benim hem de ailemin hayatını büyük ölçüde etkilediğinden, kediler hakkındaki her şey beni kendine çekiyor. Aldım baktım, bir de ne göreyim? Gördüğüm Simon'un kedisi falan değildi, o gayet bizim evdeki kediydi. Hatta o sizin kediniz de olabilir, belki de sokakta gördüğünüz herhangi bir tanesi. O içinde hepsinden bir parça bulabileceğimiz bir kedi.



Zaten Simon Tofield'in yaptığı da bu, kedisini gözlemlemek ve zaten doğuştan komik olan bu hayvana biraz daha mizah eklemek. Animasyonları sayesinde Youtube kahramanı haline gelen bu isimsiz kedi, şimdi bir karikatür kitabı olarak çıkmış ortaya. www.simonscat.com adresindeki animasyonları izlerken, oradaki kedinin biraz olsun tanıdık geldiğini düşünüyorsanız çok daha fazlası için bu kitabı mutlaka edinin diyor ve yazımı ünlü bir sözle noktalıyorum: Miyav!–**Emre İ.**



Bonobo Black Sands

CENNETİN SİYAH KUMLARINDAN, DÜNYANIN KIRMIZI ORMANLARINA

Müzikte zor olan bir şey vardır, kafandaki şarkıyı gerçek enstrümanlarla çalmaya kalktığında her zaman aynısını tutturamazsın. Biraz değişir, farklılaşır, gelişir veya yok olur. Hele hele hiçbir türe sığmayan şeylerse kafandaki; elli beş katmanlı şarkılar yapıyorsan, bir yerde yoldan sapma olasılığın çok fazladır. Bir de bunun üzerine ortaya dijitalle analog sesleri karıştırarak bir şeyler çıkartmaya çalışırsan iyice risk alıyorsun demektir. Yapabilirsen ***epik*** olacaktır, hata yaparsan ***fail*** olacaktır.

Eğer adın Simon Green ise, bir başka deyişle Bonobo ise sonuç ***epic win*** olacaktır. Bir tane Bonobo var benim tanıdığım, o da bu yazıya konu olan müthiş albümün arkasındaki dâhi Bonobo.

İki kez ülkemize de konuk olan Bonobo, dördüncü albümüyle karşımıza çıktı. Kendisini ilk defa dinliyorsanız albüme avantajlı başlayacaksınız. Çünkü şimdiye kadar neredeyse hiç duymadığınız zenginlikle, farklı bir yorumla karşılaşacaksınız. Chillout, triphop, downtempo, nujazz ve elektronik tınıları bu türle özdeşleşen sanatçılardan bile farklı şekilde icra ediyor Bonobo ve hepsini müthiş bir armoni içinde sunuyor. Birçok sanatçının elektronik olarak kullandığı enstrümanları canlı çalmayı tercih ediyor. Ayrıca albüm boyunca Andreya Triana'nın vokalleri de kulak okşuyor, Bonobo ideal vokalistini bulmuş.

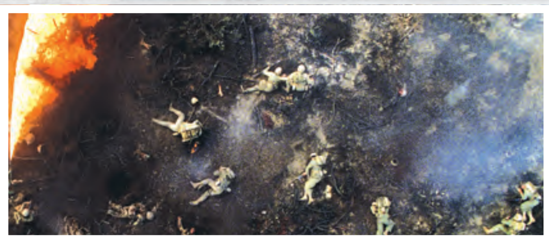
Albümdeki parçalar kendi içinde çok daha farklılaşabiliyor; karakterini koruyarak iniyor çıkıyor, sağa gidiyor sola gidiyor. Başarılı filmlerde olan ***üç boyutlu karakter anlatımı*** diye tabir ettiğimiz olay, Black Sands'in şarkıları için de geçerli. Bir odadaymışsınız gibi, her yere götürüyor sizi kendiyle beraber.

Her zaman odada dolaşmıyorsunuz tabii. Akdeniz'in ortasındaki bir yelkenliyle giderken bir anda kendinizi Mars'ta bulabiliyorsunuz; ya da Kuştepe'nin ara sokaklarında, dokuz sekizlik ritimle göbek atıyorsunuz. Özellikle Animals öyle bir parça ki "Alibeyköy Jazz" dışında bir tanıma sokamadım. Ayın albümü ödülü Black Sands'e gidiyor! –**Berkant**

Bonobo 23 Mayıs'ta Chillout Festival İstanbul'da, Kemer Country'de sahne alacak. Albümün en iyi şarkısı seçimi: Stay The Same.







The Pacific

SPIELBERG YAPTI MI ÂLÂSINI YAPIYOR

Aslında her şey Er Ryan'ı kurtarmamızla başladı. Daha sonra Kardeşler Takımı (Band of Brothers) geldi ve yeniden ekranların karşısına çivilendik. Bu son derece akıllıca tasarlanan iki yapımdan sonra ustadan başka bir hareket beklemiyorduk. Derken bir gün Volkan karşı masadan bana "abi Spielberg The Pacific diye bir diziye başlıyor" dedi, "Band of Brothers gibi olacakmış". Kafamın içinde hemen bir şimşek çaktı ve İkinci Dünya Savaşı=Pacific=Guadalcanal=Japon Adaları=Pearl Harbor diye başlayan bir dizi düşünce birbirini takip etti. Bu yazıyı yazdıktan sonra dördüncü bölümünü seyredeceğim dizi, Amerikalıların Pasifik'te Japonlara karşı verdiği mücadeleyi her zamanki gibi destansı bir anlatım ve son derece mükemmel bir prodüksiyonla sunuyor. Bir grup deniz piyadesi üzerinden anlatılan dizideki karakterler çok iyi işlenmiş ve oyuncular da çok iyi bir performansla karşımıza çıkıyor. Sakın aklınıza bu dizinin Kardeşler Takımı'nın Pasifik'te geçen versiyonu olduğu gibi bir fikir gelmesin; zira The Pacific kendi farkını ortaya koyuyor. Dizide yer yer savaşa katılmış kişilerle röportajlara da yer veriliyor. Böylece sanki o askerlerin gençlik hallerini seyrediyorsunuz gibi bir hava yaratılmış. Senaryosuna İzmir'le ilgili büyük bir gaf dahil edilmiş olsa da, özellikle savaş filmlerine meraklı herkesin arşivine katılmayı sonuna kadar hak eden bir yapım The Pacific. –**Burak**

Göker Nurbeyler

"Tiyatro, dans ve müziğin muhteşem kesişim kümesi: Müzikaller"



Göker'in Müzikal Defteri

Yakın arkadaşlarım ve OGZ okurlarının bir kısmı tam bir müzikal delisi olduğumu bilirler. Bu ay içimdekini dışımdakini müzikallerle dökmek istedim. Bunun için de hayranı olduğum ama ülkemizde pek bilinmeyen üç müzikal seçtim. Bu eserlerin önerdiğim parçalarının canlı performanslarını Youtube'da, detaylı bilgiyiyse Wikipedia'da kolayca bulmanız mümkün. Bu kısa yazıyı beğenmeniz halinde MÜZİKAL yazıp Serpil'e SMS atacağım, o da bana daha fazla sayfa verecek.



Tanz Der Vampire

GECENİN KANATLARINDAKİ DANS

Bilim adamı Abronsius, asistanı Alfred'le birlikte vampirler hakkında bir araştırma yapmak için Transilvanya'ya gider. Abronsius ve Alfred, donmamak için sığındıkları bir handa sarımsak kokusu ve garip şehir efsaneleri duymaları üzerine yakınlarda gizemli bir şato olduğundan şüphelenirler. Bu arada Alfred gönlünü hancının kızı Sarah'a kaptırır; fakat bilmiyordur ki bu güzellikte gözü olan tek kişi kendisi değildir. Baron Von Krolock'un gözü de güvenlik amacıyla evde kapalı tutulan Sarah'tadır. Bir gece Krolock'un davetini duyan Sarah vampirin iradesine karşı koyamayarak ormanın derinliklerine doğru yola koyulur.

Yukarıda kısaca konusunu okuduğunuz, Roman Polanski'nin The Fearless Vampire Killers'ı 1967 yapımı absürd bir korku-komedi filmiydi. Bu filmden 30 yıl sonra Jim Steinman'ın müzikleri ve Michael Kunze'nin satırlarıyla buluşan senaryo, Viyana'nın görkemli tiyatrosu Raimund'da Tanz der Vampire (Vampirlerin Dansı) adıyla muhteşem bir müzikal olarak sergilendi. Jim Steinman'ın emeğiyle Total Eclipse of the Heart ve Meat Loaf parçaları bu müzikalle yeniden doğdu. 1998'de Almanya Uluslararası Müzikal Ödülleri'nde en iyi müzikal, en iyi senaryo ve en iyi aktör ödüllerini toplayan TdV, Dance of the Vampires adıyla Broadway'e de adım attı. Yedi ülkede sergilenen ve 1998'de ilk kez dinlediğimden beri "canlı izlemek zorundayım" dediğim TdV'yi geçen sene nihayet Viyana'da izleyebildim. Hayatımın en mutlu gecelerinden birini yaşadıktan sonra TdV'ye olan hayranlığım katlandı. Sizlere Totale Finsternis (Total Eclipse of the Heart), Einladung Zum Ball (Invitation To The Ball), Carpe Noctem ve Der Tanz Der Vampire (Dance Of The Vampires) parçalarını tavsiye ederim.

Jekyll & Hyde

İNSAN BEDENİNDEKİ SONSUZ SAVAŞ

Favori müzikallerimden bir diğeri olan Robert Louis Stevenson'ın 1886 tarihli eseri Jekyll&Hyde, Frank Wildhorn ve Leslie Bricusse tarafından Broadway'e taşınan ve tüm dünyada 1500'den fazla kez sergilenen gerçek bir klasik. İnsan bedeninde bulunan iyi ve kötü kişilikleri ayırarak bu sonsuz savaşa son vermeyi amaçlayan Dr. Henry Jekyll'in kendi üzerindeki deneyinin beklenmedik şekilde sonuçlanmasıyla Edward Hyde da hikâyeye katılır. Jekyll&Hyde'ın Original Broadway Cast ve Vereinigte Bühnen Wien (Viyana Birleşik Sahneleri) versiyonlarından tavsiye edebileceğim parçalar arasında A New Life (Ein Neues Leben), I Need To Know (Ich Muss Erfahr'n), This Is The Moment (Dies Ist Die Stunde), Dangerous Game (Gefährliches Spiel), Someone Like You (Jemand Wie Du) ve The Confrontation (Die Konfrontation) bulunmakta. Özellikle Linda Eder yorumlarını ne yapın edin mutlaka dinleyin.



Rudolf Affaire Mayerling

TARİHE HÜZÜNLÜ BİR BAKIŞ



TdV'den bir önceki gün için plan yaparken sergilendiğini öğrendiğim bu müzikali önce Youtube'da görmem ve sonra albümü edinmemle birlikte beynimden vurulmuşa döndüm. Çok güzeldi... Frank Wildhorn'un (Jekyll&Hyde, Dracula, Scarlet Pimpernel) müzikali, Avusturya-Macaristan İmparatorluğu kraliçesi Elizabeth'in oğlu Prens Rudolf'un Belçika prensesi Stephanie ile evli olmasına rağmen Barones Mary Vetsera ile yaşadığı imkânsız yasak aşkı, dönemin olayları çerçevesinde anlatıyor. İçeriğini Frederic Morton'un "Ein letzter Walzer" (A Nervous Splendor: Vienna 1888–1889) adlı eserinden alan Rudolf Affaire Mayerling'den şu şarkıları öneririm: Mut zur Tat (Measure of a Man), Du bleibst bei mir! (It Will Be Me!), Die Faeden in der Hand (The Master of the Strings), Wie jeder andere Mann (An Ordinary Man) ve Vertrau in uns (Only Love).



Yine O Adam!... Cihan Ceylan

ÇOK YAKMASIN BU KAYIT CİHAZI? –Damla Pınar Gök

Merhaba, benim adım Damla ve ben bir Uykusuz bağımlısıyım…
Ben de istemezdim böyle olsun, ofiste duyduğum her cümleye bir Uykusuz esprisiyle yanıt vermeyeyim. Geceleri "Allahım n'olur bu tutkumu dizginle" diye dua eder oldum. Hatta zaman zaman kendimi kadın bedenine hapsedilmiş bir "Sami" gibi hissettiğim bile oluyor. Tez zamanda eski halime dönmeyi umut ediyorum.
-Bir editörün itirafları-



Ayın ortasına yaklaşmamızla birlikte, Serpil'in "Damla röportaj n'oldu?" sorusunu gittikçe daha sert bir şekilde sormaya başladığı günlerdi. Artık bu soruyu, o haftaki Uykusuz'da okuduğum bir espriyle geçiştirecek konumda değildim. Soru karşısında zaman kazanmaya çalışırken düşünceler saniyeler içerisinde birbiri ardına sıralanmaya başladı kafamda: Röportaj yapmam lazım - kim olabilir - cevap vermek için zaman kazanmam lazım biraz - oyala Serpil'i, oyala - ne espri yapsam da oyalasam - "yine o adam" olur bence, "yine o adam" esprisi yapayım - aaa hakkaten ya, Cihan Ceylan… Cihan Ceylan'la röportaj yapsam ya ben!

Önce biraz kendinden ve geçmişinden bahseder misin? Neler yaptın bugüne kadar, nasıl düştün bu yola?
Aslında ben çocukluğumdan beri çiziyordum da çizer olmak hiç aklımda yoktu. Çünkü hiç mizah dergisi okumuyordum. Arkadaşlarım anlatırdı, işte abileri ya da babaları mizah dergisi alıp eve getirirmiş. Bizim aile hiç öyle bir aile değildi. Hatta mahalle öyle değildi, mahalleye dergi girmiyordu. Hiç mizah dergisi okuyan yoktu etrafımda. Dayımlar Gırgır okumuşlar bir dönem ama sonra bırakmışlar. Ben mizah dergileriyle bayağı geç tanıştım ama çocukluğumdan beri çiziyordum. İlk kez lise döneminde çıktılar karşıma. Leman vardı o zaman, pek ilgimi çekmemişti. (Kısa bir duraklamanın ardından kayıt cihazını göstererek) Boşa dönüyo bu, çok yakmasın? (Yine kısa bir duraklama…) Ne diyordum, ondan sonra işte dershane dönemi başladı. Nereyi seçeceğiz, ne iş yapacağız gibi soruları düşünme vakti geldi. Dershanede bir edebiyat hocam vardı, çizdiklerimi gördü ve "sen bu işi yap istersen" dedi. Herhalde sınavı kazanamayacağımı düşündü; bari sen de bu işi yap gibilerinden… O zamanlar raconu hiç bilmiyordum; "işte dergilere gidiyorsun, götürüyorsun işlerini" falan dedi. Ben de o zaman "bi' alıyım da bakıyım bari" diyerek Leman aldım, sonradan çok sevdim tabii. Leman'a gittim 3-4 kere, hiç yayınlamadılar karikatürlerimi. Sonra üniversiteyi kazanıp Edirne'ye gittim. Edirne'deyken Penguen çıktı. Oradan işlerimi Penguen'e göndermeye başladım ve onlar da yayınladılar. Sonra okul bitti, bittikten sonra iyice tutuşmaya başladım. "Hemen" dedim "benim bu işe girmem lazım." Çünkü turizm okudum ben ve 1-2 yerle görüşmeye gittim iş için. Bu işlerde de ya seyahat acentesinde duruyorsun ya da tur gezdiriyorsun. Benim yapabileceğim işler değildi bunlar. Dedim ben çizer olayım bari. Bayağı bir çalıştım da o dönem. Lombak dergisi kuruldu önce, onun eki vardı Kemik diye. Kemik'te başladım, sonra Lombak'ta öyküler çizdim, sonra Fermuar'da 1 sene çalıştım. 1 sene sonra da zaten Uykusuz çıktı.

Turizm mevzusu çok ilginçmiş…
Beni cankurtaran yaptılar yaa! Staj yapacaksın dediler, gittim ben de otele. "Sen havuz kısmında görev alacaksın" dediler. "Havuz kısmında ne iş yapacağım" dedim, elinde tişörtle geldi adam. "Ben yapamam öyle, o kadar kurtaramam" dedim.

Yüzme biliyor musun bari?
Biliyorum da, yine de çok büyük bir sorumluluk o diye düşünmüştüm başta. Meğer havuzda can kurtaracakmışım. Havuz 180, benim 195 boyum var. "Girersin işte havuza, yürüyerek alır gelirsin" dedi adam. Bir gün hakikaten biri boğuluyordu, kurtaramadım. Kocası kurtardı kadını.

Havuzda boğulmayı nasıl başardı?
Ya ne bileyim, 10 metreye 10 metre göt kadar havuz. Atladı kadın, bir baktım beni çağırıyorlar canhıraş bir halde. Bakakaldım önce, hiçbir şey yapamadım. Sonra yavaş yavaş telefonu çıkarttım, cüzdanı çıkarttım kenara koydum. Ben bunları yaparken kocası atladı hemen tabii, yılan gibi süzülüp gitti. Ben kenardan hiç ıslanmamış şekilde çektim kadını. Sonra da "ben bu işi yapamam, çizer olayım bari" dedim.



İsabetli bir karar olmuş. En sevdiğin çizerler hangileri peki?
Umut Sarıkaya, Uğur Gürsoy, Emrah Ablak, Ersin Karabulut, Selçuk Erdem, Erdil Yaşaroğlu… Bir sürü sayabilirim aslında ama en çok Umut'la Uğur'a gülüyorum.

(Kayıt cihazına tekrar bakıp) Bu kaydı sonra yazmak da zor oluyor di mi? Hiç dinlerken anlamadığın yer oluyor mu? Ceza çok fenaymış galiba bu konuda, öyle duydum.

Evet zor oluyor tabii… Bi' nevi "bizim iş de zor abi". Arada anlamadığım birkaç kelime çıkıyor ama Ceza'yla yapılan röportaj hakikaten deşifre edilemez ya.
Ben olsam sallarım hemen, "öyle dedi böyle dedi" diye.

Sallayayım mı ben de bu röportajn deşifresini yaparken, abuk subuk spotlar atayım mı "seksi fotoğrafları için tıklayın" diye? :) Neyse, karikatürleri yaratma süreci nasıl işliyor? Öncesinde gözlem yapıp, sonra masa başına geçip çiziyor musun?
Gözlem sürecini ben bilmiyorum, daha doğrusu kimse bilmiyor. Dur birisini gözleyim de şunu çizeyim şeklinde olmuyor. Yaşıyorsun, yaşadığın şeyler bir şekilde aklında kalıyor. Masaya oturup düşünmeye başladığında o yaşadıkların da bir şekilde aklına geliyor. Zaten bizim dergideki karikatürler çok gerçekçi. Hiç öyle konuşan hayvanlar, canavarlar, süper kahramanlar gibi fantastik şeyler çizmedim ben. Normal insan çiziyorum, genelde kendi yaşadıklarımı çiziyorum, arada kendimi de çiziyorum, kendi yaptığım saçmalıkları da çiziyorum. O yaşadığın aksaklık ve komiklik de masaya oturup düşündüğünde aklına geliyor, özel bir şekilde olmuyor. Çizme kısmı, düşünme kısmından daha zevkli zaten.



Ailenin tepkisi ne olmuştu çizer olacağını söylediğinde? SSK'nı yapacaklar mı diye sordular mı?
Benim ailem sigorta yattığı sürece destekler. Sigorta bir yatmasın, hemen desteği çekerler. Dayının yanına işe gir derler. Her Türk ailesi gibiyiz biz de.

Mizah dergilerini genellikle genç kesim takip ediyor. İleride, yaşın ilerledikçe okuyucularla aranda kuşak farkı oluşmasından, gençlere hitap edememekten korkuyor musun?
Mizah sektöründe, bir dönem güzel işler yapıyorsun çünkü kendin de gençsin. Sonra ister istemez biraz performans düşüyor herhalde, tam bilmiyorum. İleride başka bir iş yapar mıyım, ne yaparım diye hiç düşünmedim aslında. Yine bunu yaparım ama… kötü yaparım, söyleyeyim şimdiden. Çok yaşlanınca bu kadar komik yapamam sanırım. Başka bir iş yapacaksam da yine bununla alakalı bir şeyler yaparım. Ne bileyim, senaryo yazarım belki. Olmadı dayımın yanına girerim ya, n'apıyım artık.

Kadın-erkek ilişkileri hakkında çok güzel karikatürlerin var, genelde bunlar kadınların anlaşılmazlığı üzerine. O ulvi soruyu sorayım son olarak, kadınlar ne ister? Hadi bakalım…
Ben o serilerde erkeklerin düz düşünce yapısını da işledim aslında. O düşünce yapısı benim çok hoşuma gidiyor, çok komik geliyor. Bildiğin düz düşünce çünkü. Kadınlar daha ince düşünüyor. Hani bir şey söylerler ama onun altında başka bir şey söylemek istiyordur aslında. Erkek hiç öyle değil, aklından ne geçiyorsa pat diye söylüyor. Bu çok komiğime gidiyor, bu yüzden bu konuyu çokça işledim. Bir de, niye yaptım hakikaten bilmiyorum. Ben o kadar fazla yaptığımın farkında değildim. Kitap çıkınca baktım ki ilişkiler hakkında epey bir çizmişim. Ne bileyim, hoşuma gidiyor.





SORA NO WOTO - SOUNDS OF THE SKIES

GÖKYÜZÜNDEN YAYILAN UZAK SESLER ANİMELERİ -İpek Cevahir

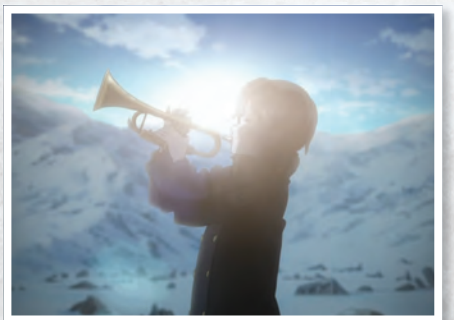
Bu ayı, önerip önermeme konusunda son bölümlerine kadar kararsız kaldığım ama son anda yaptığı çıkışla bir şans verilmesi gerektiği düşündüğüm Sora no Woto'ya ayırmak istedim. Gerek arkasındaki gizemli hikâyenin cazibesi, gerekse günlük yaşantıyı konu alması ve rahat seyredilebilirliğiyle Sora no Woto'ya (Sounds of the Skies) mutlaka göz atılması gereken serilerden bir tanesi.



Hikâyenin geçtiği alternatif bir gelecekteki ülkede, uzun yıllar süren savaşlar sonunda ateşkes ilan edilmiştir. Küçükken karşısına çıkan bir askerin çaldığı melodiden (Amazing Grace) çok etkilenen Kanata Sorami, sırf bu şarkının nasıl çalınacağını öğrenmek için orduya katılır. Trompetçi olarak Seize şehrindeki 1121'inci birliğe atanır ve sadece beş kişiden oluşan eksantrik bir ekiple birlikte yaşamaya başlar.

Olaylar ilerledikçe karşımıza çıkan ipuçlarından anladığımız kadarıyla, geçmişte insanlığın sahip olduğu ileri teknoloji bir noktada yok olmuş ve hikâye de gelecekte geçiyor. Ancak 20. yüzyılın ilk yarıları gibi bir ortamda yaşanıyor. Üstelik yok olan sadece teknoloji değil; insanların büyük bir bölümü de dahil olmak üzere yeryüzündeki yaşam neredeyse bitmiş, dünya ekolojik dengesi büyük bir darbe yemiş gibi görünüyor.

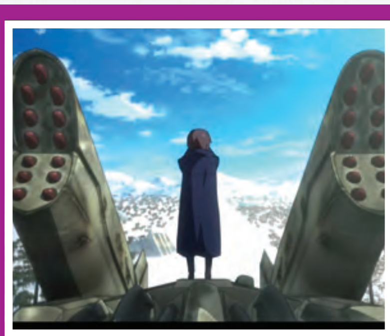
Sora no Woto böyle bir dünyada geçse de, 12 bölümden oluşan yapımın yaklaşık 8-9 bölümü birliğin günlük yaşantılarına ve ufak maceralarına odaklanıyor ve arka planda da yavaş yavaş ortaya çıkan çok daha ciddi bir konunun varlığından bahsediliyor (yukarıda anlattığım değil). Fakat ne yazık ki tam da bu konuya ufak ufak adım attığımız ve hikâyenin kendisinden beklenmedik bir şekilde ciddileştiği noktada seri sona eriyor!



Şu anda serinin devamı konusunda bir duyuru yok ancak alt metinlerde anlatılan olayları merak ettiğim için devam etmesini isteyeceğim bir yapım Sora no Woto. İnsanlığın başına ne geldiği, doğanın neden yok olduğu, eski teknolojinin neden daha üstün olduğu ve neden tüm bu olan bitene dair kimsenin bir şey bilmediği gibi bir sürü soru hem bölümler ilerledikçe daha bir ilgimi çekti, hem de maalesef cevapsız kaldı. "Keşke serinin ilk bölümleri de sonlarda olduğu gibi daha ciddi bir üsluba sahip olsaydı" diye iç geçirmek kaldı bize de, "böylece hikâyeyi asıl ilginç kılan noktalara daha çok değinilebilirdi". Bu açıdan bir seyirci olarak kendimi biraz kandırılmış hissediyorum.

Peki son bölümlerdeki heyecan tüm seri boyunca sürmüyorsa, ilk 8 bölümü katlanılır kılan neydi? Eğer son yıllarda artış gösteren "günlük yaşantı" maceralarını tercih etmeyen biriyseniz, bu ilk kısmı atlatmak sizin için sorun olabilir. Ama ben hem bu tip hikâyeleri rahatlatıcı bularak izlemeyi seven biri olarak, hem de yukarıda bahsettiğim ipuçlarını kaçırmamak ve de Studio Easter'ın arka planlarda mükemmel bir iş çıkardığını düşündüğümdem ilk bölümleri de keyifle izledim. Doğal güzelliklerden gökyüzüne, kasaba yaşantısına ve mekânlara kadar arka planda kalan her şey görsellik açısından oldukça tatmin ediciydi.

Bu arada hoş bir yan bilgi: Eğer bir gün İspanya'ya yolunuz düşerse ve Cuenca şehrine uğrarsanız, Sora no Woto'nun geçtiği Seize'yi gerçek hayatta görebilirsiniz :) Seize'nin yapısı ve konutları, Cuenca'dan esinlenerek çizilmiş. Şehrin fotoğraflarına baktıkça Seize'nin gerçek olduğunu düşünmeye başladım. Bir gün mutlaka burayı ziyaret etmek isterim.



ANİMENİN GÜCÜ?

Serinin başlangıcında bir "Anime no Chikara" (Anime'nin Gücü olarak çevrildiğinde aslında göründüğü kadar da havalı durmuyor) reklamı göreceksiniz. Bu, yapım şirketi Aniplex'in ve TV Tokyo'nun çok yeni bir projesinin reklamı. Sora no Woto da bu projedeki ilk yayın.

Anime no Chikara umut vaat eden genç yeteneklerin orijinal çalışmalarının anime uyarlamaları olarak yayınlanıyor. Bu projede yayınlanacağını bildiğimiz üçüncü seri temmuz ayında başlayacak olan Seikimatsu Occult Gakuin.

Sora no Woto'yu birazcık K-on'a benzetmekle birlikte, ilginç ve sürükleyici buldum. Anime no Chikara'nın diğer serilerini de takip etme konusunda ikna olduğumu söyleyebilirim. Askeri bir komedi-drama serisi ilginizi çekerse siz de bir şans verin ve ara bölümlerde bir yerde günlük yaşantı sizi sıkarsa, son bölümlere atlamaktan çekinmeyin :)



Mardock Scramble Sonbaharda

Tow Ubukata'nın ödüllü bilim kurgu romanı Mardock Scramble'ın anime uyarlaması projesi, 2005 yılında duyurulmuş ancak 2006 yılında projenin iptal edildiği açıklanmıştı. Büyük bir hayal kırıklığı yaratan bu iptalin ardından Mardock bu sene yeniden canlandırıldı ve şu anda bir film olarak gösterime girmeye hazırlanıyor.

6 ciltten oluşan roman, geçen sefer OAV serisi olarak planlanmaktaydı. Bu seferse ilki sonbaharda başlamak üzere 3 film olacakmış. Tow Ubutaka; Le Chevalier D'Eon, Heroic Age ve Fafner serilerinin de orijinal romanlarının yazarı.



TENGEN TOPPA GURREN-LAGANN PARALLEL WORKS 2

Gainax'ın daha uzun süre yankılarını duyacağımız (bundan kesinlikle şikayetçi değiliz) serisi Tengen Toppa Gurren-Lagann'ın geçtiğimiz sene yayınlanan müzik videoları sonunda Parallel Works adında bir DVD'de toplanmıştı. Üstelik serinin soundtrack'inden seçilen parçalar eşliğinde, kimi alternatif evrenlerde geçen TTGL karakterlerinin olduğu hikâyeler de anlatılıyordu. Her video Gainax'ın seri üzerinde çalışan kadrosundan bir kişi tarafından ele alınmıştı ve ortaya farklı tarzları birleştiren küçük bir antoloji çıkmıştı.



Geçtiğimiz günlerde Gainax, ikinci Parallel Works projesini duyurdu. 26 Mayıs'ta Japonya'da piyasaya çıkacak olan derlemelerde bazı yenilikler de geliyor. Yapılan duyuruda "bu sefer sadece seride kullanılan BGM'ler (background music) olmayacak, yeni BGM ve karakter parçaları da hazırlanıyor!" dendi. Bunun anlamı yeni TTGL parçaları demekse, hâlâ açıp dinlediğim serinin soundtrack'inden sonra bunları da heyecanla beklediğimi söyleyebilirim.

Parallel Works 2'de toplam 9 animasyon yönetmeni tarafından hazırlanan 7 video yer alacak. Animatörler, başlıklar ve Gainax'ın dediğine göre konular şu şekilde:

Sushio - "Kittan Zero": Black Siblings'in (Kittan ve kardeşleri) eski günlerini anlatan bir aksiyon videosu.

Akemi Hayashi - "The sense of Wonder": Yeni bir şarkı ve vokallerle anlatılan Nia lie Simon'un hikâyesi.

Shouji Saeki ve Shingo Abe - "Gunmen Symphonia": Gunmen'in gelişimlerinin ciddi tarihi anlatımı.

Gekidan Inu Curry - "Ore no XXX wa Uchuu Hitotsu": Kendine özgü bir atmosferden faydalanan bir video.

Shouko Nishigaki - "Sayonara Dai Gurren": Sessiz film tarzında Gimmy ve Darry'nin yaşadıkları bir macera.

Satoshi Yamaguchi - "Kiyal no Magical Time, Sanpun Mae" : Kiyal'in karakter parçasıyla birlikte anlatılan sihirli bir okul hikâyesi.

Ayumu Kotake ve Shintarou Douge - "Big Building": Ana karakterlerimizin Gunmenlerle olan heyecanlı bir savaşı.

26 Mayıs'ı beklerken Parallel Works 2'nin fragmanını ve detayları http://www.gurren-lagann.net/gurrepala2 adresinden takip edebilirsiniz!

"SONUNDA ANİME YAPIYORUM!"

Danny Choo'yu tanımayan var mı bilmiyorum ama kendisinin şimdiye kadar gördüğümüz en başarılı otakulardan biri olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Açtığı Mirai (aynı zamanda sitesinin maskotunun adı) şirketinin yanında anime-manga ve popüler Japon kültürü üzerine sempatik ve çok bilinen bir de blogu olan Danny Choo, sık sık üzerinde Storm Trooper kostümüyle Tokyo caddelerinde gezinmeyi de seven bir insan. YouTube'da "Tokyo Dance Trooper" diye aramayı bir deneyin.

Maskotunun çeşit çeşit figürü ve daha tonla ürünü yapılan Danny, mart ayının sonlarında kendi yazdığı bir anime projesi için bir stüdyoyla anlaştığını duyurdu. Chinka! olarak adlandırdığı anime serisinin yapım süreci hakkında sıklıkla güncelleme yapan, karakter tasarımları ve konu hakkında detaylar sunan, hatta upuzun bir fragman yayınlayan Danny, 1 Nisan gelip çattığında -evet doğru tahmin ettiniz- bunun bir şaka olduğunu açıkladı… Fakat :) 1 Nisan şakası olarak başlayan yapım ilerledikçe, hayali anime şirketi Mirai Fusion gerçek bir ajansa dönüştü ve şu anda gerçek yapım şirketi Hibuse ile Chinka'yı tam bir anime serisine dönüştürmek için çalışmalara başlandı.

Geçtiğimiz senelerdeki 1 Nisan şakalarının hepsi (Mirai-chan yastık kılıfı ve Figma figürü) de gerçekten piyasaya sürülen ürünlere dönüşen Danny, bakalım seneye ne bulacak.

Bu sırada Chinka! ile ilgili gelişmeleri blogundan takip ediyor olacağız Danny (http://www.dannychoo.com).





N.E.M.
LOST

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Evet, başlığı yanlış okumadınız arkadaşlar, LOST... Bunca yıl bekledim, sesimi çıkartmadım ama artık Lost hakkında ben de bir şeyler yazmaya karar verdim! Tanıdığım insanların en az yarısı bu diziyi heyecanlı bir şekilde izlemekte. Sona zaten yaklaşıldı ve ben de bundan ötürü aylardır biriktirdiğim fikir ve düşüncelerimi bu ay sizlerle paylaşmaya karar verdim (spoiler'lara dikkat!)

Şimdi bu kararı verdim de, bu kadar uzun süredir devam eden ve internette yüzlerce sitede hakkında binlerce teori üretilen bu yapım hakkında ben de burada teori üretecek değilim. Çünkü hem teori üretecek heyecanım kalmadı, hem de teori üretmeye yerim yok. Ben sadece uzun zaman harcadığım bu yapım hakkında sevdiğim ve sevmediğim şeylerden bahsedeceğim, eğer bu diziye başlamamış olanlar varsa onlara da başlamalarını tavsiye edeceğim. Tabii izlemeyenler burada yazıyı okumayı bıraksalar iyi olur, çünkü bildiğiniz üzere dizi hakkında konuşurken söylediğim her kelime spoiler edasında dergi sayfalarından beyninize gidebilir. Yani burada tutup da iki sayfa boyunca "lan bir uçak dolusu vatandaş adaya düşüyorlar, itişip kakışıyorlar falan" diyecek halim de yok, mutlaka spoiler olur yazının bir yerlerinde. Konuyu zaten biliyorsunuzdur, o yüzden konuyu açıklamak spoiler sayılmaz di mi...

Lost Tiryakiliği

Ben Lost'u izlemeye 5-6 sene önce değil, geçen sene başlamıştım. Bir sürü arkadaşımın "mutlaka izlemelisin" baskısına dayanamayıp "tamam lan, ilk bölüme bir bakayım, sararsa devam ederim" demiştim ve deyiş o deyiş tabii ki. Özellikle bütün seri elimin altında Blu-Ray olarak bulunduğu için (Netflix sağolsun) bir sonraki bölümü bir hafta bekleme derdim de yoktu ve bu yüzden de Cuma ya da cumartesi gecelerimi bu olaya ayırmaya karar vermiştim. Öyle ki bazen akşam 9'da başlayıp pazar sabahı 8'e kadar, yani artık yatmam gerektiğini hatırlayana kadar devam ederdim. Sonra pazar 12, 1 gibi kalkıp kahvaltı eşliğinde tekrar devam ederdim, akşam yatana kadar. Elimdeki diskler bittiğinde de dayanamaz, Netflix'in instant stream olayına dalar ve o şekilde devam ederdim. Neyse, tez zamanda altıncı sezona yetiştim ve de ben de herkes gibi şu anda TV'den güncel olarak devam ediyorum izlemeye.

Ben bu yazıyı sizlere 25 nisan gecesi yazıyorum. Yani şu anda altıncı sezon bitmiş değil. Geriye dört bölüm mü ne kaldı, ancak hâlâ açıklanmayan yüzlerce şey var. Zaten umudu kestim ama diyeceğim odur ki dizinin nasıl sonlandığını ben de halen bilmiyorum. Herhangi bir erteleme durumu olmazsa mayıs ayındaki sezon finalinde ne olduğunu, kimin ölüp kimin kaldığını görebileceğiz. Zaten önümüzdeki ay da eğer altıncı sezonu bitirirlerse, final hakkındaki yorumlarımı yapmak istiyorum. Neyse efendim, ilk sezondan başlayalım.

Sezon 1

İlk sezon benim en sevdiğim sezondu diyebilirim. Daha doğrusu ilk sezonla ikinci sezon arasında seçim yapmakta çok zorlanıyorum. Sanki Godfather 1 ile Godfather 2 arasında bir seçim yapmak gibi bir şey bu. Ancak Jack'in gözlerini açmasıyla başlayan ve düşen uçağın etrafında hayatta kalma savaşı veren insanların birbirleriyle tanışmasını irdeleyen ilk iki bölüm oldukça heyecanlıydı. Zaten heyecanlı olmasa bile Kate'in o prenses yüzünü high def olarak gördükten sonra insan mutlaka devam etmek istiyor. Ehuehehue. Çok güzel kadın hakikaten, bücür mücür, kulakları da kepçe biraz falan ama mükemmel bir hatun bence. Neyse, zaten bunu sanırım benim hatırlatmama gerek yoktu. Ama dikkat ederseniz, ilk bölümlerin çoğu Kate'in yakın çekimleriyle doldurulmuş. Evet, bu yazıyı yazarken bütün bölümleri tekrar gözden geçirip hatırlıyorum ve o yüzden bunu fark ettim. Bende öyle surat olsa beni de çekerlerdi sanırım.

İlk sezon Jack'i, Kate'i, Charlie'yi ve özellikle Sawyer'ı çok sevdim ve benimsedim. En çok da Sawyer'ı... Yedinci, sekizinci bölümden sonra iyiden iyiye Sawyer'ın tamamen bana benzediğini düşünmeye başladım. Yani adada kendi kendine takılması, kendince çözümler bulup kendince işler becermesi, asi olması, millete hoş lakaplar takması, saman alevi sinire sahip olması, aynı zamanda sonsuz bir şekilde kendine inanç sahibi olması, yeri geldiğinde kendinden başka kimseye güvenmemesi, yeri geldiğinde de sakin olması... İnanılmaz bir şekilde kendime benzettim ve benimsedim Sawyer'ı. Ne yazık ki bir tipimiz benzemiyor ama sağlık olsun ne yapalım. Ehehuehu. İlk sezondan bu yana en sevdiğim karakter de zaten hâlâ Sawyer'dır.

Shannon denen hatunaysa daha ilk görüşte kıl kaptım bilader. Benim hayatımda da öyle şımarık, ilgi manyağı, terbiyesiz ve dayak düşmanı kızlar olmuştur. Ne diyelim, benden uzak olsunlar, başkalarına yakın olsunlar. Nedendir bilinmez, Hugo'yu da sevdim ama (hayır "nereye çufçufluyoruz" demeyeceğim, öyle bir ayıp edemem) altı sezon boyunca Hugo'nun hikâyeye pek bir katkısı olmadığını düşünüyorum. Yani kendi halinde, devamlı "dude" diyen tosun bir arkadaşımız Hugo. Sonuç olarak şöyle bir dönüp bakıyorum da, Hugo'nun gidişatta hiçbir şeyi değiştirmediğini düşünüyorum. Tamam altıncı sezonda gemiyi patlattı falan filan ama o ana kadar hiçbir şey yapmadı be kardeşim.

Sun ve Jin ise sadece ilk sezonun değil, altı sezonun da en sıkıcı, en banal ve en gereksiz karakterleridir bence. Bunlar nasıl oldu da altı sezon boyunca devam ettiler bilemiyorum. Jin'i seviyorum aslında, çok dürüst ve çalışkan bir insan, ama o Sun'ı hiç sevmiyorum... Kocasını aldatan, üçkâğıtçı ve edepsiz bir vatandaş bu Sun. Jin'in Sun için yaptıklarını, dürüstlüğünü, karısına olan sevgisini görüp, sonra da kadının bunu aldatmasını görünce insan elinde değil, küplere biniyor.

Tabii ilk birkaç bölümde karakterleri tanıdıktan sonra sıra gelmişti karakterlerin geçmişteki yaşamlarına göz atmaya. Zira her bölüm bir kişiye ağırlık verilerek geçildi. Çoğu kişinin hikâyesi enteresandı. Mesela Michael ile Walt'ın hikâyesi benim için çok merak uyandırıcıydı. Jack'in babasıyla olan muhabbetleri, Kate'in dedektiften kaçışı falan çok hoş ve heyecan dolu sahnelerdi. Ama bence en iyi hikâye Sawyer'ınkiydi. John Locke da sevdiğim karakterlerden biri haline gelmeye başlamıştı. Yaban domuzu avlamalar, sağa sola bıçak saplamalar falan çok hoşuma gitmeye başlamıştı. İlk sezondaki en gizemli karakter bence John Locke idi.

Ne yazık ki ilk sezonda dakikalarımızı Sun ve Jin'in saçma hikâyesini izleyerek ziyan etmek zorunda da kalmıştık. Boone ve Shannon'ın hikâyeleri de gereksizdi bence. Son bölümlerde dizinin en illet hatunlarından ikisi olan Ana Lucia ve de Danielle ile de tanışmış olduk maalesef. Bu hatunları da hiç sevmiyorum ya. Zaten Ana Lucia'yı seven bir kişiye rastlamadım henüz. Velhasıl ilk sezon adadan kurtulmak isteyenlerin heveslerinin kursaklarında kalması ve de Jack ile Locke'ın "hatch"i bulmalarıyla son buldu ve bence nefeslerin kesildiği bir sondu bu. Yani bu noktada ilk sezonu bitirip, ikinci sezona başlamayacak olan tek bir insan evladı tanımıyorum ben. Sawyer bir türlü Kate'i yemeğe götüremedi ama sağlık olsun, Sawyer'dan hiçbir zaman ümidimi kesmemiştim zaten ben o konuda.

Sezon 2

Tabii benim gibi diziyi izlemeye sonradan başladıysanız, elinizin altında bütün diskler olduğu için, ikinci sezonu 5-6 ay beklemek zorunda kalmamışsınızdır ve zınk diye ikinci sezonun ilk diskini takıp heyecan dolu maceraya devam etmişsinizdir. Demin de dediğim gibi, ikinci sezon benim en sevdiğim iki sezondan birisi. Şöyle bir düşünüyorum da, ilk sezonda da ikinci sezonda da saçma sapan "doğaüstü" olaylar pek fazla olmadığı için, her şey akıl ve mantık çerçevesinde devam ettiği için benim daha çok hoşuma gitti sanırım. Beni iyi tanıyanlar "akıl ve mantık" adamı olduğumu bilirler. Yani bir konu saçmalamaya başlayınca ve sebebi açıklanamayıp "işte öyle, kabul ediyorsan et" denildiğinde olaydan soğuyorum. Bence her şeyin bir sebebi, mantıksal bir açıklaması olmalı. Neyse.

Tabii ki ikinci sezonun en büyük olayı, çoğu kişinin -bunlara Bro'm Emre'de dahil (naber lan bro ehheuhue)- en sevdiği karakter olan "Desmond"'ın bizlerle tanıştırılması idi. "See you in another life brothaaa" repliğiyle gönüllere







perçinle bağlanan Desmond benim de en sevdiğim karakterlerden bir tanesi haline geldi. Herifin şimdiye kadar tek bir yamuğunu görmedim şahsen. Sevgilisi "Penneh" için her şeyi yapan, kalbi sevgi dolu bu adama karşı benim de kalbim sevgi dolu.

İkinci sezonu çok sevmemin bir diğer sebebiyse Desmond'ın içinde yaşadığı mekânı benimsemem oldu. Sanırım bilinçaltım direkt olarak orayı sevmemi emretti bana. Yani bir sezon boyunca milleti dışarıda ellerinde meşalelerle sağa sola koşuştururken, yerde, orada burada yatarken, maf-ı perişan bir şekilde gördükten sonra Desmond'ı ve o ufacık yeri görmek "home sweet home" duygusu uyandırdı bende. Amcam sabah kalkıyor, yiyeceğini yiyor, içeceğini içiyor, sporunu yapıyor, huzur içinde paşa paşa numaralarını bilgisayara giriyor, müziğini dinliyor falan. Barış ve refah dolu bir mekân gibi geldi orası bana, hatta neredeyse orada yaşamak istedim ulan. Vallahi yani bir an çok istedim, oraya gidip kendimce takılmayı. Tabii ikinci sezonda sadece hatch'i görmekle kalmadık, "Dharma Initiative" nedir, ne değildir onun hakkında da biraz bilgilenmeye başladık.

Desmond'la diğerlerinin tanışması, kimilerinden hatch'in saklanması, bu mekân hakkında hiç bilgi verilmemesi, kimlerinin de hatch'e çamaşır yıkamaya gitmesi (!!!) oldukça enteresandı. Tabi bir de bu bilgisayara numara girme geyiği var ki altıncı sezona geldik hâlâ bu konu hakkında bir açıklama yapılmadı, ya da yapıldı da ben hatırlamıyorum. 4, 8, 15, 16, 23, 42... Eminim 2005-2006 yıllarında sayısal lotolarda falan bolca oynanan bir kombinasyon olmuştur bu. Ama işte ne yazık ki hiçbir mantıklı açıklaması olmadı bu numaraların, daha doğrusu bu numaralarla Hugo'nun piyangodan para kazanmasının ve bu numaraların başka yerlerde yeniden piyasaya çıkmasının falan. Yani açıkçası, ikinci sezonda bu durum hâlâ büyük bir merak uyandırıyordu herkeste. Ancak adamlar üçüncü sezondan sonra saçmalamaya başladıklarından dolayı ben de artık mantıklı açıklama yapılmasından ümidi kesmiştim.

Dharma Initiative'in eğitim videoları da eminim benim olduğu kadar sizlerin de ilgisini çekmiştir. Zira ikinci sezonda bence en önemli şeylerden biri bu Dharma olayı idi ve de "ulan ne alaka yav, ada ile bu Dharma falan, kutup ayısı falan ne ayak, nedir lan bu hafız!" diyaloglarına yol açmıştı. Şu anda bu bölümlere yeniden göz atıyorum da sanki her sahnesini daha dün gibi hatırlıyorum. Ne büyük bir heyecan ve zevk ile izlediysem artık. Tabi artık altıncı sezondayız, tüm olay bitecek ama amcamlar altıncı sezonda Dharma'dan bahsetmediler bile, Dharma öylesine yapıldı, yıkıldı falan, sırlar içinde gömüldü. İşte bu tür olaylardan dolayı Lost'tan soğumaya başlamıştım, ama bunlara sonra devam ederiz. İkinci sezon bence her şeyin iyiye gittiği, ortadaki karmaşık denkleme yepyeni şeyler eklendiği harika bir sezondu.

Ne yazık ki ikinci sezonda kıl olduğum karakterler de iyice piyasaya çıkmaya başladı. Bunların başını da Ana Lucia çekiyordu. Ulan bu kadından o kadar kıllandım ki Avatar'da bile bunu görünce aklıma Ana Lucia geldi bilader. Bu kadar olmaz ya. Bu arada şu an dikkat ettim, Claire de ikinci sezonda güzelliğinin doruklarındaymış. Bu hatunda da inanılmaz mavi gözler var ya, Sibirya Kurdu gözleri gibi. Aksanına da hastayım zaten. Neyse, Ana Lucia bir yana dursun, Libby denen saçma karakter de yine bu bölümde çıkıp zaman harcattırdı bizlere bence. Yani Hugo'nun buna aşık olmasından başka, hikâyeyi değiştirecek hiçbir şey yapmadı bu karakter de. Zaten o yüzden olsa gerek hesabını kestiler Libby'nin kısa sürede.

Ancak Libby kendi halinde bir kadındı, sinirime dokunmuyordu, bence sadece gereksizdi. Ancak o Ana Lucia yok mu o Ana Lucia... Zaten elimde olsa Ana Lucia'yı, Danielle'i, Shannon'ı ve de Sun'ı adada bırakırım. Diğerlerini de bir uçağa koyup Amerika'ya geri yollarım. Bu dört hatun kalsın adada kendilerince, Jakob'la falan konuşurlar, yemek yaparlar, sırayla bulaşık yıkarlar falan. Ehueuhehu. Hani kadınlarda bir muhabbet vardır ya, misafirliğe gelen kadınlar, yemekten sonra "ay Ayten'cim bulaşıklara yardım edeyim" derler, Ayten de içinden "edecen tabi, eşşek gibi edecen, hepsini ben mi yıkayacam" diye düşünse de sahte bir gülümsemeyle "aman Melahat sen otur ayol, ben yıkarım şimdi iki dakikada" der. Zaten burada Melahat'ın da mulaşık mulaşık yıkamaya niyeti yoktur ama işte yine de zor da olsa "yok ayol olur mu iki kişi bitiririz hemen, ben yıkarım sen durularsın" önergesiyle yaklaşır ev sahibi kadına. Sonuç olarak o bulaşıklar ya iki kişi yıkanır ya da hiç yıkanmaz. Neyse, bulaşıkları bırakalım, adamıza geri dönelim. Ulan bu arada adanın niye adı yok ben onu merak ettim şimdi ha. Yoksa var da ben mi hatırlamıyorum. İnsan bir isim koyar adaya yav.

İkinci sezonda sevdiğim karakterlerden biri Mr.Eko oldu. Böyle tuttuğunu koparan, istediğini başarabilen türden bir elemana benziyordu. Ancak bu herifin abisine kıl oldum ben bilader. Bu kadar mı antipatik, güç ve kişilik yoksunu bir adam olur ya. Neyse. Zaten sonra Mr.Eko da garip gurup rüyalar görüp abisinin yolundan gitmeye karar verdi ve zaten bu noktada da artık hem Mr.Eko'dan hem de diziden soğumaya başladım diyebilirim. Çünkü ikinci sezonun sonuna kadar her şey akıl ve mantık çerçevesinde devam ediyordu ama işte yavaş yavaş saçmalamaya başladılar ve benim de hevesim kaçmaya başladı. Tabii bunca bölüm seyretmişiz, ikinci sezondan sonra bırakmak olmazdı, bırakmadım da. İyi de etmişim, hatta çok da iyi etmişim çünkü üçüncü sezon "The Others" sezonuydu ve de dizideki ikinci favorim olan Benjamin Linus'la tanışmış oldum.

Evet, ikinci sezonun sonunda bizimkiler en sonunda adada yalnız olmadıklarını anladılar ve kendilerince "adanın asıl sahipleri" olan "The Other" ile tanışma imkânına sahip oldular. Gerçi imkân mı diyelim yoksa başka bir şey mi bilemiyorum ama işte açıkça söylemek gerekirse ikinci sezon öyle bir yerde bitti ki, demin dediğim gibi bu sezon bittikten sonra üçüncü sezona başlamamak inanılmaz bir irade gücü gerektirirdi. Ne yazık ki Sawyer ile Kate'in yiyişme olayı (yani yemekte yiyişme, köfteli ekmek, kokoreç falan yiyişmek) bu sezon da gerçekleşmedi ama Allah'tan ümit kesilmez modunda ben bunun olacağına inanarak izlemeye devam ettim.

Baaaaaaad Robboooot

Evet, Lost bazen tam istemediğimiz noktalarda bitiyor, ben de her ne kadar daha fazla yazmak istesem de burada olayı bitirmek zorundayım. Şimdilik... Yani kafamın içinde şu anda, o siyah arkaplan önünde bembeyaz fontla karşımıza zınk diye çıkan LOST yazısı gözüküyor. Sonra baaaad roboooot diye o kırmızı robot falan geliyor. Eueheueuhe. Ne maceraydı ya, saatlerimizi harcadık. Şimdi bunu derken bile canım bir sonraki bölümü izlemek istedi ama bir sonraki bölüm henüz yayınlanmadı. Yani, bu ilk ayki LOST yazımda diyeceğim şudur ki; Lost iyi, hoş bir dizi. Sizlere çok heyecanlı anlar yaşatabilir. Benim gibi "Man of Faith"den ziyade "Man of Science" adamıysanız bir noktadan sonra saçmalanmaya başlandığından dolayı sinirleriniz gerilebilir ama genel olarak büyük bir heyecanla Lost izleyeceğinizi tahmin ediyorum. Bu arada dikkat ettim de, pek spoiler da vermemişim lan. Hayret, yani olur da henüz Lost izlemeye başlamadıysanız ama bu yazıyı okuduysanız, bence spoiler falan yemediniz, hâlâ gidip birinci sezondan başlayabilirsiniz. Sanırım verdiğim tek spoiler Sawyer ile Kate'in henüz yiyişemedikleri (kabak çekirdeği) idi, ama zaten herkesin bu konuyu benim kadar önemsediğini de zannetmiyorum. Eheuhueuhe.

Sezon Sonu Tahmini

Dediğim gibi burada elli bin tane teori üretecek değilim ama mayıs ayında bu dizi bitecek gibi gözüküyor ve ne olup ne bittiğini iki üç hafta sonra göreceğiz. Benim tahminimce Jack gerizekalısı adada yeni Jakob olarak kalacak, Sawyer, Kate, Ben ve diğer tayfa denizaltıyla adadan kaçmayı başaracaklar, The Man In Black ile Charles Widmore "boss fight" modunda kapışıp birbirlerini bir şekilde yok edecekler. Widmore teknolojiyi kullanıp Smoke Monster'ı yok edecek, Smoke Monster ise doğaüstü güçlerini kullanır sanırım... Son sezonun son sahnesiyse aynı ilk sezonun ilk sahnesinin olduğu gibi Jack'in yerde gözlerini açması olacak. Yani dizi nasıl başladıysa aynen öyle bitecek bence. Jack gözlerini açacak ve 6 senelik macera son bulacak. Neyse, izleyelim görelim...
Önümüzdeki ay devam edeceğiz arkadaşlar, hepinize mutlu ve cıvıl cıvıl bir bahar diliyorum.



HAYALET GEMİ

Erce Güven
erce@oyungezer.com.tr

Son

"Biz burada üniversiteli fahişeleri istemiyoruz!" diye bağırdı ihtiyar adam, yüzünden süzülen sulara aldırış etmeden. "Git onlara kendi evinin yakınlarında bir yer sat!"

Yağmurdan sırılsıklam olmuş bir halde "Satılık" tabelasını sökmeye çalışan genç adam, onu duymazlıktan geldi. "Duymuyor musun seni ahmak! Bu sokakta onları istemiyoruz dedim sana!" John'un sesi daha da hiddetlenmişti.

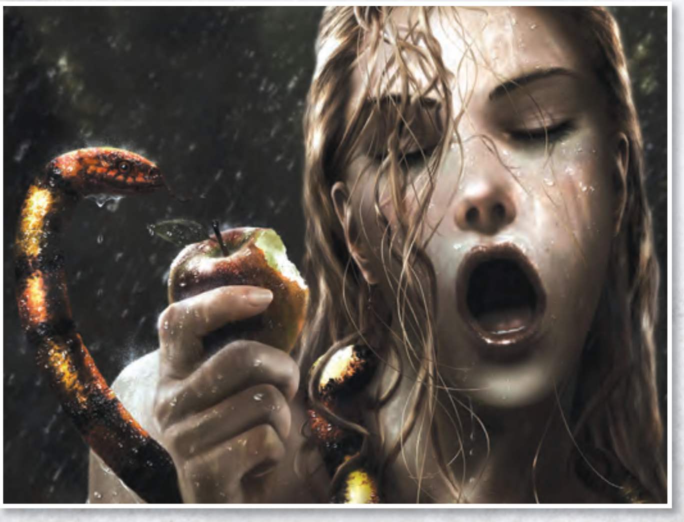
"Sen kendi işine baksan nasıl olur?" dedi kibar bir ses karşısındakinin bir cevap alıncaya kadar susmaya niyeti olmadığını fark ederek, "Sahipleri burayı hemen elden çıkarmamı istediler."

"Hadi canım sen de! Ne zamandır boştu orası. Bana kalırsa sen o küçük fahişenin tadına bakabilmek için verdin burayı ona." Kızgınlık dolu kelimeler hafif bir alayla karışık olarak çıkmıştı yaşlı adamın ağzından.

"Seninle bu konuyu tartışmayacağım bayım. Bence evine girip biraz sakinleşsen iyi olacak. Hem buna alışmalısın; o sevimli kız artık senin yeni komşun." Sözlerini tamamlayan adam bir an önce bardaktan boşanırcasına yağan yağmurdan kaçmak ve oradan uzaklaşmak için arabasına doğru yöneldi.

Lafla değil belki ama güzel hikâyelerle yürüyebilir bir gemi. Özellikle de ismi Hayalet Gemi'yse.

Sakallarından damlayan sular ve sırılsıklam olmuş giysileri yaşlı adamı pek de rahatsız ediyormuş gibi görünmüyordu. Hâlâ kendisini kızgınlıktan deliye çeviren genç adama bir şeyler söylemeye çalışıyordu: "Seni piç!" diye bağırdı, ama adam artık onu duyamayacak kadar uzaklaşmıştı bile. Hem kim onun gibi bir bunağı önemserdi ki?



Yaşlı adam yetmiş yaşlarında, saçı sakalına karışmış, sokaktaki evinde -daha doğrusu çerden çöpten yapılmış bir sığınakta- yalnız başına yaşayan, kimsesiz biriydi. Orada yaşayanlar onun zararsız olduğunu bilseler bile ona yaklaşmak için hiçbir zaman hevesli olmamışlardı. Bir tek karşıdaki evde yaşayan gizemli kadın onu anlıyordu. Onu anlıyordu çünkü o da sokaktakilerin fazla karşılaşmak istemediği biriydi. Onu gördüklerinde ya yollarını değiştirmişler ya da yüzüne bile bakmadan, öylece geçip gitmişlerdi çoğu zaman.

Yaşlı adam, kendi halinde yaşayıp gider, ama arada sırada birilerine bulaşmadan da yapamazdı. Daha geçen yaz, sokağın başındaki evde oturan kadının kocası az kalsın onu öldürecekti. İşi olmayan şeylere burnunu sokmaktan hoşlanır gibi bir hali vardı. Böylece kendisini önemli biri gibi hissediyordu. Herkesin onu dinlemesini ister, zaman zaman sokağın diğer sakinlerinin yollarını keser ve onlara isteklerini anlatırdı. Onu dinleyip –en azından dinlermiş gibi davranıp- acıyarak isteklerini yerine getirenler olmuştu. Ama bütün bunlar çok eskilerde kalmış gibiydi.

Daha geçen gün evleri tek tek dolaşıp, sokaklarına üniversiteli bir kızın taşınacak olduğunu ve buna izin vermemeleri gerektiğini hararetli hararetli anlatmıştı. Kapılarını ihtiyar adama açma talihsizliğini yaşayan insanların çoğu, daha o sözünü bile bitiremeden, açtıklarından daha büyük bir istekle kapamışlardı kapıları.

"Bununla tek başıma savaşmalıyım" diye düşündü yaşlı adam. Bu sokak ona yaşama şansı tanımış, kimse onun harabe kulubesinde hayatını sürdürmesine aldırış etmemişti bile. Onlar her ne kadar kendisini dinlemek istemese de, yapmalıydı, def etmeliydi kötülüğü sokaklarından. Bunu onlara borçluydu.

Anlamsızca aklı da karışmıştı. Zaten hayatında anlamlı ne vardı ki? Biraz önce sokakta bağırışken içinde nedensiz bir ürperti hissetmişti. Soğuktandır, diye düşündü ama böyle olmadığını kendisi de çok iyi biliyordu. Bu ürperti öyle bir şeydi ki neredeyse kanını dondurmuştu. Bir anda bomboş sokakla yüzleşmiş, yıllardır yaşadığı bu yerde ilk defa ne kadar yalnız olduğunu fark etmişti.

Son bir kez bilinçsizce biraz önce arabanın ilerlediği boş yollara baktı ve arkasını dönüp kulubesine doğru ilerlemeye başladı. Aniden ensesinde tüylerini diken diken eden soğuk bir nefes hissetti. "Herhalde söylediklerim kafasına dank etti zengin piç kurusunun" diye düşünerek biraz önce azarladığı adamın geri geldiğinden emin bir şekilde ona doğru dönmek için bir hamle yaptı.

Gözleri fal taşı gibi açıldı. Gördükleri karşısında donup kalmıştı. Aslında şaşırmamalıydı çünkü bunu ilk kez görmüyordu. Altı yıl önce onunla karşılaştığında daha bunamamıştı. Aklı yerindeydi ve gerektiği kadar çalışan bir beyni vardı. O zaman gördüklerini, elinden hiçbir zaman bırakmadığı şarap şişesine bağlamıştı. O kadar çok içmemeliydi. Eğer insanlar onun bu saçma sapan hikâyelerini duysalar bir dakika bile tutmazlardı sokaklarında. Ama artık yaşlanmıştı. Tamam, artık eskisi kadar hızlı çalışan bir beyni yoktu ama bilinci yüzde yüz yerindeydi. Bu da içine düştüğü dehşet çukurunda tutunacak hiçbir yer bulamamasına yetiyordu.

Yavaş yavaş dizlerinin üzerine çöktü. Yapabileceği hiçbir şey olmadığını anlaması pek de uzun sürmemişti. Artık çok ama çok yaşlıydı. Hoş genç olsaydı da bir şey fark etmezdi; ne yapabilirdi ki bu şey karşısında? Kendisini sahibinin ellerine teslim etmiş bir kedi yavrusu gibi başını önüne eğdi ve sessizce ağlamaya başladı.

Şaşırdı.

Ağlamayalı ne kadar uzun süre olduğunu düşündü. Biliyordu ki bir daha asla ne ağlayabilecek ne de gülebilecekti. Artık sona gelmişti. Anlamsız bir hayatın, en az kendisi kadar anlamsız ve hiçlikle dolu sonuna...



RÜYA TAMİRLERİ

Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Bahara gülümseyememek

Sabah ofise girerken, kapının önünde neredeyse göz göze bakışabileceğim kadar iri bir sivrisinekle karşılaşınca "tamamdır" dedim. Hemen her koşul altında üşüyebilen biri olarak havaların ısındığını anlamak için böyle havalara özgü bir şeyler görmem gerekiyor. Sokağın köşesinde birden türeyen ve sanki yıllardır orada duruyormuş gibi takılan el arabalı çilek satıcısı, terleyen insanlar, kova içine doldurduğu pet şişelerle sıkışık trafiğin içinde koşturup su satan çocuklar... Bir de içimde büyüyen bir kendini sokaklara atma ihtiyacı; ah, bu yıl bir türlü gelmeyen o his.

Geçicidir belki, sadece kırılmışımdır, güzel bir şeyler görürüm ve yeniden özlerim sokakları... Belki. Ama bir aydır tanıdığım güvendiğim insanlardan başkasını görmek istemiyorum, evimden ve dergimden başka bir yere gitmek istemiyorum, sivrisineklerle bakışmaya itirazım yok ama tanımadığım birileriyle göz göze gelmekten rahatsız oluyorum. Tarif etmesi zor bir kırgınlık, kocaman bir inanamama hali, biraz öfke, çokça çaresizlik...

Siirt'te yaşayan herkes gibi biz de biliyoruz artık olanları. Bu konuda ne yapacağız onlardan farklı olarak?

Böyle bir şeyler geçiyor içimden o haberleri okuduğumdan beri. İlk defa karşılaştığımdan mı? Hayır tabii ki, kendimi bildim bileli "üçüncü sayfa" diye bir yer var gazetelerde ve hiç boş kalmıyor. İnsanlar olabilecek en gerizekâlı sebeplerle birbirini öldürüyor, hapsediyor, istemediği şeylere zorluyor, aşağılıyor ve bunların hiçbiri yeni değil. Ama zaten her şeyin bu kadar utanç verici bir noktaya gelmesinin sebeplerinden biri de bu değil mi, "yeni bir şey yok, bunlar yaşadığımız dünyanın, ülkenin gerçekleri..." Hayır. Bunlar bizim gerçeğimiz olmamalı, sokakta karşılaştığım insanların suratına bakarken onlarla paylaştığım şey öldürülen, tecavüz edilen çocukların üstümde bıraktığı utanç olmamalı. Çocuklarının hayatını karartan bir toplumda yaşadığını kabullenmek, nasır tutmak, düşünmemek, üzülmemek o suçun bir parçası olmaktan farklı değil çünkü.

Tüm bu olanların çok yaralayıcı bir tarafı daha var, kimsenin sorumluluk duymaması, bir şekilde dışarıdan bakmaya devam etmesi çoğunluğun. "Vay be" diyor insanlar, "Siirt'teki insanlar ne acayipmiş, bütün bir şehir saklamış olanları". Peki, ama artık biliyoruz değil mi? Siirt'te yaşayan herkes gibi biz de biliyoruz artık olanları. Bu konuda ne yapacağız onlardan farklı olarak? Artık nasılsa mahkemeler ilgilenir, yapacak bir şey yok mu sanıyorsunuz? Bundan 7 yıl önce 26 kişinin tecavüzüne uğrayan 12 yaşındaki çocuğu da duymuştunuz muhtemelen. Önümüzdeki ay o davanın zamanaşımına uğrayacağını, hâlihazırda tutuksuz yargılanan sanıklarının hiç ceza almadan hayatlarına devam edeceğini de biliyor muydunuz? "Gerisi mahkemelerin işi" demek, Siirt'te yaşayıp "babası düşünsün" demekten farklı mı gerçekten?



Birlikte ya da tek tek, düşünmek zorundayız artık. Ne yapmalıyız, ne yapmalısınız? Şehrinizde, ülkenizde ya da dünyanızda bu kadar çirkin bir şeyler yaşanırken sizin birey olarak kendinizde ya da çevrenizde neyi düzeltebileceğinizi, bir daha olmaması için üstünüze bir sorumluluk düşüp düşmediğini sormak zorundasınız kendinize. Sadece şaşırmak, sizle ilgisi olmayan herhangi bir şeyin rahatsızlığından fazlasını duymamak fazla kolay ve çok faydasız bir yol.

Oysa yapılabilecek o kadar çok şey var ki... Eğer çevrenizde yaşananlara karşı duyarlı olduğunuzu söylüyorsanız, düşünüyorsanız yapacak çok işiniz var gerçekten. Her tarafınız kendinden başkasına aldırmayan, zayıf olanı hırpalamakta beis görmeyen, farkına bile varmadan ayrımcılık yapan, aptal aptal şeylere takılıp kalmış ve uyandırılmayı bekleyen insanlarla dolu. Onlara yardım edin, sorular sormaları için, iliklerine kadar işlemiş "doğrularını" değiştirmeleri için, çirkin ve adaletsiz olandan sizin kadar rahatsızlık duymaları için bir şeyler yapın.

Benim gibi siz de küstüyseniz, kırıldıysanız, utanıyorsanız bile bir şeyler yapın...



DHARMA OYUNLARI

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Oyunlar hayattır

Bilgisayar oyunları hayattır. Aynı sinema ya da müzik gibi. Gazete hayattır ve elbette okul da. Hayatı anlamak istiyorsanız balık tutmayı deneyin ya da toplu taşımayı. Toplu taşıma hayattır ve araba yarışları da. Annenizdir hayat, sevgiliniz ve çocuğunuz. Toplu taşımada dibinizde dikilen ter kokmuş esnaftır hayat. Rıhtımdaki kayıklardır, o kayıkların boyasıdır, o boyanın dökülmüş yerine yapışan midyedir. Babanızın size attığı ilk tokattır, seviştiğiniz ilk insandır ve ilk ölen sevdiğiniz. Unuttuklarınızdır hayat ve asla unutmayacaklarınız. Bugüne kadar ne hissettiyseniz, düşündüyseniz, duyumsadıysanız hepsini bir torbaya doldurun, o torbanın içindeki şey hayattır ve hayatınız o torbanın içindeki şeyden ibarettir. Ne eksiği ne de fazlası. Ve hayat denen bu torba bir bütündür. İçindeki hiçbir şey tek başına var değildir, ancak hepsi bir aradayken hayat olabilir. O torbaya her ne girdiyse içindeki diğer şeyler yüzündendir. Ve insanın hayatı asla o torbanın içindeki tek bir şey olamaz.

Sabah yediğiniz kahvaltı ile akşam oynadığınız oyunu birbirinden ayıramazsınız. Çünkü ikisi arasında durmamıştır hayat ve ikisi arasında olan her şey bu iki eylemi bağlar. Daha da ilginci, en ilgisiz şeyler birbirinin sebebi olabilir. Sabah kahvaltı etmeseydiniz, akşam yemeğinde çok yiyip, şişip, ağırlaşıp erkenden uyuyakalabilirdiniz ve o oyunu oynayamazdınız belki. "Şu an oyun oynayabiliyor olmayı neye borçlusun?" diye sorsalar, cevabını veremezsiniz. Çünkü o bilgisayarın üretilmesinden, senin almana, onu alacak paranın kaynağına, gündelik şartlarına, elinin kolunun çalışmasına, en baştan oyunları sevmiş olmana, bugünün nasıl geçtiğinden yarın ne yapacağına kadar o kadar çok şeye bağlıdır ki oyun oynayabiliyor olman. Peki ya elektrikler olmasaydı, bu oyun hiç yapılmasaydı, sen duymasaydın adını?

Hayatımız sebepler ve sonuçlarla dolu öylesine karmaşık bir ağla örülmüştür ki, ne haritasını çıkarabilecek kadar detaylı görebiliriz bunu, ne de hayata dair iki şeyin birbirinden ayrı olduğunu iddia edebiliriz. Her şey birbiriyle ilgilidir ve onların bütünü, onların ilişkisi hayatımızı oluşturur. Bu yüzden hiçbir şeyi hayatınızdan, bu bütünden soyutlayamazsınız. Ve işte bu yüzden odasına kapanıp günlerce oyun oynamak dışında hiçbir şey yapmayan kişi için "hayata küstü" de diyemezsiniz, çünkü bilgisayar oyunları hayattır. O kişi muhtemelen annesine küsmüştür, okuluna veya arkadaşlarına. Çünkü bir köprüye çıkıp kendinizi aşağı atsanız, o düşüşün kendisi bile hayattır, az sonra bitecek olsa bile.

Oyunları yargılamak için önce hayattan kopartmanız gerekir.

Oyunları hayattan ayıramazsınız
Oyunlarla ilgili yapılan en büyük hata budur, onun hayatın bir parçası olduğunu görmezden gelmek. Oyuncuların da en büyük yanlışıdır bu. Hatta bugüne dek bilgisayar oyunlarına yönelik ne saldırı olduysa, onların da dayanağı hep bu gerçeği görmezden gelmek olmuştur. Yani oyun dediğimiz şeyi seven de sevmeyen de aynı hatanın içindedir. Hayattan kopuk olduğunu düşündüğünüzde sağlıksızlaşmaya başlar oyunlar. Ve oyunları hayattan izole ederseniz, her yanından saldırabilirsiniz artık ona. Ama hayatın içindeki, hayatın parçası olan bilgisayar oyunlarına saldıramazsınız.

Mesela diyemezsiniz ki oyunlarda şiddet var, çünkü bunun sebebi hayatta şiddet olmasıdır. Siz hayatımızdan şiddeti çıkartırsanız oyunlardan da doğal olarak çıkacaktır. Çok savaş oyunu yapılmasından yakınamazsınız her genci zorla askere alırken, dünyanın dört bir yanı silahlanırken, savaşırken. Elbette şiddet içermeyen oyun oranı artsın diyebilirsiniz, savaş oyunu daha az olsun diyebilirsiniz. Ama oyunların gelişimindeki birinci amaç gerçeğe daha çok benzemek olduğu sürece, oyunlardaki şiddeti çok sert ve vahşi olmakla suçlayamazsınız. Çünkü şiddet dediğiniz şey de bir gerçek. Ayrıca oyunların üretilme amacının maddi kâr olduğunu gözden kaçıramazsınız. Bu yüzden "Şiddet ve savaş içeren oyun oranı niye yüksek?" yerine "Niye bu oyunlar daha kolay popülerleşiyor?" diye sormalısınız.



Hayatta karşımıza çıkan hemen her insan bir şey"kolik" iken bilgisayar oyunları bağımlılık yapıyor diyemezsiniz sonra. Benim babam bahçekoliktir mesela, dedem bir ara alkolikti sonra dinkolik olmuştu, modaya uyardı. Annemin temizlikolik olduğu dönemi hatırlarım, bir de futbolkolik abim vardır. Ben de oyunkolik oldum işte ne var? Bakan göz bunu görür ve der ki "Hayatlarımız hep eksik, hep tatminsizlik ve biz neyin koliği olduğumuzu şaşırdık". Bunu göremeyen cahil kişi ise "Bahçecilik çok zararlı, bağımlılık yapıyor" der. Hayır, bahçecilik bağımlılık yapmıyor, ya da bilgisayar oyunları. Biz bir şeylerin bağımlısı olup duruyoruz aslında.

Oyunlar nasıl yargılanır?
O yüzden oyunları yargılamak için önce hayattan koparmak gerekir. Bir kere kopardınız mı o bağı, dilediğiniz gibi saldırabilirsiniz. Mesela SoL diye TKP'ye bağlı bir web sitesi var, oyunları emperyalist propaganda aracı olmakla suçlamış. Sanki kendileri Stalin ve Mao gibi imparatorların propaganda aracı değilmiş gibi. Sonuçta propagandası yapılan aynı emperyalizm değil midir? Bir yerde "erk" varsa elinin uzandığı her şeyi propaganda aracına çevirir. Oyunların bu acı gerçekten kurtulabileceğini nereden çıkardınız? Öyleyse propaganda aracı olan oyunlar değildir, eline geçirdiği her şeyi kendi çıkarına kullanan egemen güçlerdir.

Bizim adalet dediğimiz sistem de işte böyle işler. Kenar bir mahallede, fakir bir eve doğan çocuk, bütün ömrü boyunca şiddete maruz kaldıktan sonra, suç işledi diye cezalandırılır. "Yazık bu çocuğun ne şansı vardı, siz de olsanız düşerdiniz bu hale" derseniz çalışmaz adalet. Ama o çocuğu her şeyden soyutlarsanız, sadece suçu ve onu ortada bırakırsanız adalet çalışacaktır. İşte bu yüzden modern adalet sisteminin ne insanlıkla ne de gerçek adaletle bir alakası vardır. Beş para

etmez böyle adalet ve haliyle köhnemeye, çürümeye de açıktır. Eğer birisini kayıracaksa da bu varlıklı bir ailede dünyaya gelmiş, iyi bir eğitim almış, pek çok başarılar elde etmiş kişilerdir. Hem kuralları bu şekilde yazılmıştır hem de varlıklı ve güçlü olana boyun eğmeye her zaman yatkındır.

Yani bu sadece oyunlarla ilgili bir sorun değil. Nasıl ki o torbanın içindeki her şey hayatın bir parçasıysa, o torbadan neyi soyutlarsanız sorun doğacaktır. Çünkü bir şeyleri hayattan koparıp soyutladığımız anda yanlış değerlendirmeye başlarız. Çünkü olguları diğer olgularla olan ilişkilerinden, sebeplerinden, sonuçlarından kopardınız mı elinizde kalan tek şey cehalet olur.

Hayat oyunlar değildir

Bir insanı günler ve geceler boyu bir oyuna kapanmaya, onun bir nevi kölesi olmaya, hayatını oyundan ibaret hale getirmeye iten de farklı bir cehalet değildir. Çünkü aynı medya gibi oyuncu da oyunu hayattan koparmaya eğilimlidir. Böylece onu daha dertsiz tasasız tüketebilir. Call of Duty oynarken karşısındakinin savaş olduğunun farkında değildir, ömrü PES'le geçerken futbolla bir bağı yoktur ve DVO'larda kurduğu ilişkileri gerçek hayatta kurmaktan uzaktır. Ve siz hayatla arasındaki bağı ne denli koparırsanız oyunun, o denli sağlıksız hale gelir. Oyunun içindeki ıvır zıvırlar ölüm kalım meselesi olur, oradaki statü her şeydir sizin için. Çünkü bütün bir yaşam perspektifinin içinde görüp bunları, ona göre değerlendiremezsiniz artık.

Mesela oyuncu "PvP'ye bir girdik, altı saat çıkmadık" diye düşünür, "günümün dörtte biri oyunda geçti" diye değil. Çünkü hayattan ve yaşadığı günden kopuk bir şeydir onun için oyun. Mesela tek bir eşyayı ele geçirmek için, diyelim ki bir kılıç olsun bu, aylarını harcayabilir. Aslında hayatının bütününe baksa ve oyunu onun içinde görse, o kılıcın bir anlamı olmadığını fark edebilir. Elbette o kılıcı ele geçirme işinin kendisini, aylarca mücadeleyi, durmadan tekrar edilen quest'leri eğlenceli, heyecanlı bulan, bundan keyif alan kişi için bir sorun yoktur. O zaten oyunun tek gereğini yerine getiriyordur, eğleniyordur.

Ama durmadan çabalama ve grind çok nadiren eğlenmekle ve çoğu zaman egoyla ilgilidir, bizi harekete geçiren elde etmek istediğimiz şeyin hırsıdır. Bu ikisi arasındaki farkı tespit çok kolaydır. Bir zindanı bitirdiniz, yaratık kestiniz, quest tamamladınız vs… Sonunda istediğiniz, umut ettiğiniz eşya gelmedi, ya da geldi de başkası zar atıp hüpletti. Sinirden kuduruyorsanız, "Lanet olsun 20 oldu bu, alamadım şunu!!!" diye höykürüyorsanız, demek ki ne yaptığınızın farkında değilsiniz. Oynadığınız oyundan zevk almıyorsunuz ve aslında sizin içi hiçbir anlamı olmayan saçma sapan bir eşya için vaktinizi, gücünüzü, akıl sağlığınızı harcıyorsunuz. Yok, eğer "Canımız sağ olsun, yarın geliriz yine belki düşer" diyorsanız ya da en azından abartmadan kızıp hayal kırıklığına kapılıyorsanız, o zaman oyunun gereğini yerine getiriyorsunuz demektir. Hayat o kadar da karışık değil yani, kendi hareketlerimizi tartmak, neyi niçin yaptığımızı fark etmek, hep uyanık olmak gerekiyor sadece.

Hayattan kopan oyun yalan bir gerçek olur

Hayattan kopardığınız bir oyun sağlıklı olamaz. Çünkü siz hayatı görmezden gelirseniz aslında "oyun" kavramını da yok etmiş olursunuz. Çünkü gerçek hayatla, oyun dünyası arasındaki çeperdir oyun oynamak (Lütfen durun ve son iki cümleyi tekrar okuyun, anladığınızdan emin olana dek, iyice sıkıcılaştı çünkü yazının burası =). Oyun dünyasının kurmaca olmasının sebebi onu çevreleyen gerçek bir hayat olmasıdır. Eğer kendinizi bütünüyle kaptırmışsanız ve artık gerçek hayatı görmüyorsanız, o zaman oyunun gerçek olduğunu sanırsınız. Şimdi çoğunuz bunu üstüne alınmamıştır, "Evet var



böyle tipler yazık" diye düşünüyordur. Hâlbuki oyuncuların büyük çoğunluğunda olan bir sorun bu ve muhtemelen sen de bu gruba giriyorsun zaman zaman. Elbette RYO oynarken cidden Elf sanmıyorsun kendini ya da savaş oyununda gerçekten insan öldürmediğinin farkındasın. Ama yanılıyorsun, oyunları gerçek sanmak illa böyle abartı ve şizofren olmak zorunda değil. Çok basit bir örnek vereceğim.

Diyelim ki online FPS oynuyorsun. Çok da iyi gidiyorsun, bir köşeden çıktın, karşında düşman, ilk sen gördün, ilk sen tetiğe bastın ama kendi takımından şaşkının biri önüne atladı bu anda. Sen takım arkadaşını öldürmüş oldun, düşman da seni. Çok kızar mısın, küplere biner misin, o takım arkadaşına içinden bile olsa uzun uzun küfreder misin? Genel mesajdan ona bir şeyler yazıp çıkışır mısın, "Bilmiyorsan oynama!" gibi hakaretlere vardırır mısın işi? Eğer öyleyse oyunları hayattan koparıyor ve oyunları gerçek sanıyorsun.

Hemen her gece oynadığın bir online FPS'de bir gece, iki frag geri düşmenin sana ne zararı olabilir? Ne kaybedersin? Bu oyunu hiç oynamıyor da olabilirdin. O çok kızdığın takım arkadaşın kim bilir kaç kere kurtarmıştı seni. Kaldı ki eğlenmek için oynuyoruz oyunu. Sinirden küplere binmek hiç eğlenceli değil ki. Sonra herkesin hata yapmaya hakkı yok mu? İki frag kaybetmek ölüm kalım meselesi mi? Demek senden acemi ki geçmiş önüne. Böyle saatlerce uzatabilirim bu tepkinin yanlışlığını göstermek için ve salim kafaylayken hepsini de onaylayabilirsin. Ama o olay olduğu anda bu tepkiyi veriyorsan, bu paragraftaki açıklamaların hiçbir değeri yoksa o anda, bu hayattan koparılmış oyunun göstergesidir.

Eğer oyunu hayattan koparmışsan, o an senin için sadece oyun varsa ve başka bir şey yoksa oyun senin gerçekliğin haline gelmişse, oyunda olan biten her şeye gerçekmiş gibi tepki vermeye başlarsın. Tepkilerini belirleyen karşına çıkan şeyin senin hayatını nasıl etkilediği değildir, sadece oyununu nasıl etkilediğidir. Çünkü oyun senin hayatındır. Ve o an için senin bir hayatın yoktur.

Posta İdaresi



Sanıyorum bir efbeş tuşu gerekli bu hayata.

Okur dediğin ne garip şey yahu. Baksanıza, hem okuyor hem yazıyor. Yazarlar da bir garip Orhan Veli; oturarak bir iş başaran bir tavuk vardı hani? Lafı neresinden dolandırıp da bağlayacağımı bilemedim. Vazgeçtim, bu ay giriş yazısı yazmayacağım.





PARANTEZ

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi. Şu anda nasıl bir giriş yapayım diye derginizin eski sayılarının Posta İdarelerini karıştırıyorum =) Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Bence çok güzel bir dergi çıkartıyorsunuz. Daha önce sayısız kere mail atmayı düşündüm ama korkmuştum ne yazabilirim ve güzel olur mu diye, kısmet bugüneymiş. Çok gevezelik ettim, şimdi sorularıma geçeyim.

İnsan bir yerden sonra dayanamıyor, değil mi? Kendimden biliyorum, kaç kez yazıp da gönderememiştim. Olur da yıllar sonra tekrar buraya bakıp keşke şöyle deseymişim diye düşünürsen üzülme, bu iyi bir şey. Hoş geldiniz Sinan ve gelecekteki tüm Sinanlar.

Oblivion çok güzel bir oyundu bence. Bir kaynakta bunun devamının geleceğini (hatta isminin "The Elder Scrolls: Skyrim" olacağını) duymuştum. Bu doğru mu? Doğruysa ne zaman elimize geçer? (Lütfen doğru olsun.)

Skyrim isminin Bethesda tarafından tescil edilmesinin ardından çıkan bir söylentiden ibaret aslında bu. Henüz bir açıklama yapılmadığı gibi yeni oyunun isminin Skyrim olacağı da garanti değil. 2006 yılında çıkan Oblivion'ın ismi ilk olarak, ta 1995 yılında tescil edilmişti mesela. Resmi ağızdan söylenen tek şey 2010 yılı içerisinde yeni bir TES oyunu görebileceğimizdi ama yılı neredeyse yarıladığımıza göre artık pek mümkün görünmüyor bu. 2007 yılında ZeniMax Online Studios'un kuruluşu ve ElderScrollsOnline.com adresinin alınmasıyla yeni TES oyununun bir devasa online olabileceği de gündeme gelmişti. Yakın zamanda, belki de E3'te bir açıklama görebiliriz bununla ilgili.

Ben sıkı bir Fallout hayranıyım. Ancak ilk olarak Fallout 3'ü oynamıştım ve hayran kalmıştım. Sonradan Fallout 1 ve 2'yi aldım ve oynadım. Sonra Fallout 3'ü bir daha oynadım. Fark ettiğim şey Fallout 1 ve 2'nin (özellikle 2'nin) Fallout 3'ten çok daha güzel ve derin bir oyun olduğuydu. Neden günümüz oyunları, çoğu eski oyundan daha sığ oluyor? (Aslında bunu daha birçok oyunda daha fark ettim.)

Arz-talep ilişkisi oyun sektöründe de geçerli. Oyunlara para ödeyen kitlenin çoğunluğu fazlasıyla derin, anlamak için çaba gerektiren oyunlar oynamak istemiyor. İnsanların aptal olmasıyla değil, oyunlara harcadıkları zamana dair beklentileriyle ilgili bir durum bu ve tamamıyla kötü bir şey de değil. Ve elbette sığ oyunlar yapmak daha kolay (:

Call of Duty 8'in Sledgehammer Games tarafından yapılan bir aksiyon-macera oyunu olacağını okudum (evet, Nisan sayınızda). Bunu okuyunca oturduğum koltuktan düştüm. Nasıl bir oyun olacak ki? Nasıl bir oyun beklemeliyiz? İçim bir garip oldu.

Call of Duty serisinin yeni oyunlarını 8, 9, 10 diye sayamayacağımız anlamına geliyor bu. Modern Warfare 2 dünya çapında 15 milyon civarında bir satış rakamı yakaladı ama son gelişmeleri de göz önüne alırsak bundan sonraki oyunların tek başına aynı başarıya ulaşması oldukça zor. Activision da bunun farkında demek ki Call of Duty markasını yan ürünlerle genişletme kararı aldı. Sledgehammer'ın hazırladığı oyun da bu ürünlerden biri olacak, fakat nasıl bir şey olacağını şu an için biz de ancak hayal edebiliyoruz. Belirli bir karaktere odaklanan, üçüncü şahıs kamerasından oynanan bir oyun olabilir mesela.

Bana PS3 için şöyle güzel bir off-road oyunu tavsiye edebilir misiniz doğum günü hediyem için? Ama Motorstorm demeyin lütfen, onu bitirdim.

Motocross Madness 2! O zamanlar PS3 yoktu gerçi ama ne güzel oyundu. Microsoft'un cıvalı kontrol cihazını sağa sola çevirerek oynardık falan. Ehem. Off-road yarış oyunlarının sayısı zaten az, üzerine bir de platformu PS3 ile sınırlayınca geriye Motorstorm serisi haricinde pek bir şey kalmıyor ne yazık ki. Şansını sırasıyla Pure, Dirt 2 ve Fuel ile deneyebilirsin. Vazgeçtim, Fuel'ı denemesen de olur.

Yeni nesil konsolları ne zaman görürüz?

En erken tarih 2012 olarak görünüyor. Lakin yeni nesil Wii'nin



Simit bu di mi? Hayır gevrek! Simit! Gevrek! Simiiiiiiii...

Diyor Ki... Erkan Aydın

Ülkemizde oyunculuk, hepimizin bildiği gibi; gereksiz, zaman kaybı bir uğraş, insanlarda bağımlılık yaratıp onların hayat başarılarını ellerinden çalan bir hırsız gibi görülüyor. Ama bir şey söyleyeyim mi, benim yukarıda yazdığım başarıları göstermemi sağlayan esas etken, inanması zor ama oyun oynamayı çok seviyor olmam. Çocuk yaşımda oyunlardaki bulmacaları çözebilmek için az kafa patlatmadım. Stratejik kararlar verebilmeyi, durumu detaylı analiz etmeyi strateji oyunlarından öğrendim. Bazı amaçlar için saatlerce masa başından kalkmadan çalışabilmemi devasa online'lara borçluyum. Hele şu sınav döneminde nasıl işe yarıyor bilseniz :)

Bunların yanında oyunlar, kişisel gelişimimde de çok etkili oldu. Örneğin önceden dinlemediğim birçok iyi şarkıyı müzik oyunlarında tanıdım; hangi tarz şarkılardan hoşlandığımı belirleyerek müzik kültürümü geliştirdim. Veya daha önemlisi, oyunlara olan sevgim sayesinde bulabildim sizi. Oyungezer, sadece bir oyun dergisiymiş gibi görünse de, okurlarına her alanda yol gösteriyor. Mesela siz olmasaydınız Italo Calvino gibi bir ustayı hiç tanıyamayacaktım. Ayrıca var mı şu dünyada okurlarını sizler kadar yazmaya, bir şeyler üretmeye davet eden, nerdeyse ellerinden tutup onlara zorla bir şeyler yazdıran dergi!



Avatar bir anime değildir. Ama süperdir, o ayrı.



La Grande Jatte Adası'nda bir pazar günü öğleden sonrası...

"Uzun zamandır yollamak istediğim bu mektubu şimdi yazmamın sebebi ileride yazmayı unutmaktan korkuyor oluşumdur."

2011 içerisinde gelme ihtimali var ve o olmasa bile Natal gibi ürünler sayesinde beklerken elimiz pek boş kalmayacak (Natal ve elin boş kalmaması, hımm...).

iPhone için çok güzel oyunlar çıkıyor, Call of Duty: Zombies bile çıktı. Dergide bunun için bir inceleme bölümü açsanız nasıl olur?
Güzel olur. Ama iPhone'u olanlar kaleye mum diksin önce, sayalım kaç kişi oynuyor.

Eren Abi nasılsın? Bir hatırını sorayım dedim.
İyi olmaya çalışıyor ve yeterince çalışırsam başarılı olacağıma inanıyorum.

Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok sevinirim, benim için bir doğum günü hediyesi olur (8 Nisan). Hepinize iyi çalışmalar.
Sinan Koramaz
Bence sen aslında 8 Mayıs'ta doğmuşsun, Koç değil Boğa burcusun ve doğum günün henüz kutlu olmamış. Kutlu olsun!

TIRNAK İŞARETİ

Merhaba oyundan oyuna bizi peşinde sürükleyerek gezmekte olan "Oyungezer" ekibi ve Eren Abimiz... İlk dört sayı hariç aralıksız takipçiniz oldum. Goyun'u ise Konyalı (orijinali "Gonya" ile) olduğum için çok sevdim. Uzatmadan da sorularıma geçmeyi bildim:
Nöğürdün Burak gardaşım? Çök hele, accık sohbet edivirelim.

1. World of Warcraft filmi yapılıyor demişlerdi. Yapıldı mı, yapılacak mı?
Filmin yapımına, en azından çekimine daha başlanmadı. Yönetmeninin Sam Raimi olacağı ve World of Warcraft'ın başlangıcından bir yıl öncesinde geçeceği haricinde de pek bilgi yok elimizde. İlk film muhtemelen 2012'de gösterime girecek. Evet, ilk film.

2. Tekmili Birden'e bakarken Tekken 6 için "PC" yazdığını fark ettim. Eğer gerçekten çıkmışsa sistem gereksinimleri nedir?
Tekmili Birden'de Tekken 6 mı varmış? Son üç sayıya baktım ama göremedim ben. Eğer öyle yazmışsak gerçekten, yanlış yazmışız demektir. PS3, Xbox 360 ve PSP platformlarına çıkmıştı sadece Tekken 6.

3. Biraz reklam olacak ama ben Oyungezer ekibinin Oyunyapim.com sitesini desteklemesini, oradaki üyelerin (mesela ben "Buratya") oyunlarına OGZDVD'de yer vermesini istiyorum. Oyungezer ekibi bu konuda ne düşünürler bilmek istiyorum. Ne düşünüyorsunuz bu konuda?
Ne yalan söyleyeyim, uzun zamandır Türkçe oyun yapım sitelerindeki oyunlara bakmadım. Şimdiye kadar denediklerimin hepsi değil ama çoğu ya yapmış olmak için yapılmıştı, ya bir diğer oyunun düzenlenmiş haliydi ya da yapımcıları bir oyunda olması gereken öncelikli öğeleri göz ardı edip başka şeylere odaklanmıştı. Bir ara tekrar keşif gezisine çıksam iyi olacak. Siz de kendi yapımınız olsun ya da olmasın öneride bulunabilirsiniz tabii; dvd@oyungezer.com.tr veya eren@oyungezer.com.tr adreslerinden birine mail göndermeniz yeterli. Denemekten zevk duyarım.

4. Derginin tam baskıya giriş gününü bilmiyorum ama Konya'ya ayın 7'sinde geldiğini biliyorum. Bir sayınızda okurlarınızdan destek alsanız iyi olmaz mı? Mesela ben bir ayda ayrıntılı en az bir adet dosya konusu yazabilirim. Belki oyun incelemesi olmaz ama yetenekli okurlar varsa Ekran Dışı ve Pixel bölümleri için işinizi hafifletebiliriz. Bu sayede dergimize aybaşında (ben 2'sinde) kavuşmuş oluruz. Olmaz mı?
Göreli olarak geç çıkmamızın farklı sebepleri olduğu için bütün Gonya bir olsa dahi erken çıkabileceğimizi sanmıyorum Burak. ^^; Çoğu zaman ayın 2'sinden önce baskıya girmiyoruz zaten; derginin tam olarak hangi tarihte basıldığını son sayfadaki künyenin altında bulabilirsiniz. Ama destek olmanın başka yolları da var ve sanıyorum en başında bilinçli bir okur olmak geliyor.

5. Mirror's Edge 2 ile ilgili bilgileri "Biz Bunları İstiyoruz"da veya burada paylaşabilir misiniz?
Portal 2'yle birlikte benim de en çok beklediğim oyunlardan biri Mirror's Edge 2. İlk oyun gayet cesur bir yapımdı ve gerçekten de bir devam oyununu hak ediyordu. Lakin henüz "üzerinde çalışıldığı" hariç bir bilgi bulunmuyor. Çalışsınlar bakalım.

Hepinize bu harika dergi için teşekkür ediyorum. Şu an acayip gaza geldiğim için bundan sonra sorularımı bir kenara yazıp her ay size yolluyorum. Yazımda hata yapmamışımdır umarım, sizi yormak istemem. Nasılsa harika bir derginin mimarlarısınız. İyi oyunlar...
Burak Kenanoğlu
Bu dergide mimar sizsiniz Burak. Bizse, ee, biz tuğlayız (sorun değil)! Yeni soruları bekleriz.

SORU İŞARETİ

Merhaba Oyungezer. Bu size yazacağım ilk mektup. İki seneden beri "Oyungezer'e mektup yazacağım ama mektuba ne yazayım?" diye duruyorum. Sonunda sizden çok acil yardım isteyeceğim. Sizce Wii mi alayım PSP mi? Hangisi daha keyif verir ve kullanışlı olur?
Alınan keyif kişiden kişiye ve beklentilere göre değişir ama kullanışlılık açısından PSP daha üstün duruyor. Oyun oynamanın haricinde işler (müzik dinlemek, video izlemek...) için de kullanabilir ve yanında taşıyabilir, okula, tatile götürebilirsin. Wii'yi daha çok bir aile konsolu olarak nitelendirebiliriz; dolayısıyla evdeki diğer üç kişiyle birlikte oyun oynama şansın var. Hareket algılama sistemi sayesinde çok farklı bir oyun deneyimi sunuyor ama çantana atıp götüremiyorsun. Bence öncelikle konsolu evden çıkartmayı isteyip istemediğine karar vermelisin. Ardından eğer imkânın varsa iki konsolu da dene. Kullanan insanların yorumlarını oku veya dinle. Bir de mümkün olduğunca kullanmayacağın özelliğe para verme ki bu her türlü elektronik ürün için geçerli aslında.

Eğer PSP alacaksam hangi modeli alayım?
PSP-3000 haricindekilere bak-





Bakın artık uzmanlar da uyarıyor, ayağınızı denk alın!

“Aslında okuyucu sevdiği dergi editörünü kamçılamalı değil mi?”

mana gerek yok. Model numarası 3004 olarak da geçebilir; buradaki 4 rakamı bölge kodu ve Avrupa’yı ifade ediyor. Yeni bir model değil yani, kafan karışmasın. Önceki modeller artık üretilmiyor zaten, Go ise pek başarılı bir ürün değil.

PSP ve Wii’yi nereden, hangi mağazadan alayım? PSP alırsam hangi oyunları alayım? Wii alırsam hangi oyunları alayım?
Güvenilir olduğu sürece nereden ya da kimden aldığın önemli değil. Ama kampanyaları takip etmekte fayda var. Bu şekilde konsolu daha ucuza alabilir veya zaten alacağın bir oyunu konsolun yanında bedavaya getirebilirsin. Oyunlarıysa tam tersi yönde düşünmek daha mantıklı olmaz mı sence? PSP veya Wii alırsam hangi oyunları alayım değil de, örneğin God of War: Chains of Olympus veya Super Mario Galaxy oynamak istiyorum, bunun için hangi konsolu almalıyım gibi.

Mektubum bu kadar. Bunu derginizde yayınlamanıza gerek yok cevap verseniz yeter benim için. Hepinizi çok seviyorum, hepinizin espri kapasitesi çok fazla, dergiyi her okuduğumda çok keyifle okuyorum. Goyun’u benim için öpün xD İyi günler.
Bahri Can Kurtulmuş
Okur enerjisiyle çalışan devrelerimdeki espri kapasitörü henüz dolmadığı için seni kuru kuru uğurlamak durumunda kalıyorum Can, kal sağlıcakla. Şimdi bir bakalım şu transistörün üçüncü bacağı neredeymiş...

ANTİ PARANTEZ

Merhaba Eren Abi, nasılsın? İyisindir umarım. Uzun zamandır yollamak istediğim bu mektubu şimdi yazmamın sebebi ileride yazmayı unutmaktan korkuyor oluşumdur :) Hemen konuya giriyorum.
“Âlim unutur, kalem unutmaz” diyorlardı sahi. Okuldaki ilk dördümü bu atasözünü anlamadığım ve ilgili kompozisyonu yazamadığım için almıştım, ne kadar basitmiş halbuki. Sen dördü almadan yazmaya koyulmuşsun, ne güzel.

1. Derginizin son sayısında neden Tuğbek, Sinan, Serpil üçlüsü hiç oyun incelemedi? Onların incelemeleri diğerlerine göre daha farklı oluyor da.
Oyungezer’deki teslis doktrini gereğince SASUTÖ olarak adlandırılan bu üç kutsal varlık, şüphesiz ki sahip oldukları yüce güçler sayesinde biz ölümlülerin hangi oyunu inceleyip hangisini incelemeyeceğine karar vermektedir. Kendilerinin iş yoğunluğu sebebiyle bizzat incelemeye zaman bulamadıklarını iddia etmek dalaletten sayılır. Zira zaman, ezelden beri var olan onlar için ehemmiyetsizdir.

2. Geçen aylarda Modern Warfare 2’yi sanırım 12 sayfa incelemiştiniz. Bence God of War 3 de en az onun kadar önemli ve beklenen bir oyundu. Ben sizden ona da bir 12 sayfa ayırırsınız diye umuyordum.
Aylık sayfa planında hangi içeriğe kaç sayfa ayıracağınıza karar vermek alengirli bir iş; göz önünde bulundurmanız gereken çok fazla değişken var. Oyun ne kadar bekleniyor, okur sizden ne bekliyor, anlatılacak neler var, yazar neleri anlatmak istiyor, o ay başka hangi oyunlar çıkmış diye uzar gider bu liste. İşler her zaman istediğiniz gibi de yürümüyor, bazı oyunlar son anda yapılması gereken değişikliklere kurban gidiyor mesela. Bir incelemenin sayfa sayısının azaltılması bir yana, plandan tamamen çıkartılan incelemeler de oluyor. Bunlar bazen bir sonraki aya aktarılıyor, bazen de hiç yayımlanmıyor. Özellikle de yeni başlayan bir serbest yazar için fazlasıyla moral bozucu bir durum

Gezenti2

Yiğit Coşar & Emincan Oflaz



Bir efsaneye göre tuvalette Oyungezer okuyanlar taş kesilirmiş. Bu efsaneyi ölümsüzleştiren heykelleri bir iş gezisi sırasında Şanghay’daki Pudong Havaalanı’nda yakalayan Yiğit de hemen basmış deklanşöre, basmış deklanşöre. Emincan ise Gratos posteriyle ilgili yarışmamızda Goyun ağılıyla tavuk kümesini birbirine karıştırmış. Olsun, tavuk da bir nevi küçükbaş sayılır.

Zahmet veriyoruz!

Eski zahmetlerden başlayalım. İki ay öncesinin aile ağacı temalı zahmetine katlanan Cem Topal’a teşekkürlerimizi sunuyoruz. Nüfus ve Vatandaşlık İşleri Genel Müdürlüğünün de yardımıyla 1800’lü yıllardaki dedelerine kadar akrabalarının uzunca bir listesini çıkartmış, yanına geçmişlerine dair anlatıları eklemeyi de unutmamış.
Geçtiğimiz ayın zahmeti olan oyun temalı bulmacayaysa katılım (doğal olarak) daha fazlaydı. Bazılarınızın derginin üzerini karalamakla kalmayıp bir de kesip bize gönderdiğini görünce gözümüzden bir damla yaş süzüldü. Aykut Alp Konuk, Burak Türe, Ece Maç, Erkan Aydın, Melih “XFire1994” Binali, Murat Gençoğlu, Şafak Güler ve Umut Küçükvar, hepinize teşekkürler. Doğru cevaplar şöyleydi:
Soldan sağa: 1. Luigi 2. Rapture 3. Mortal Kombat 4. Desmond 5. Hideo 6. Rüya 7. FNR 8. Fatih Aydoğduoğlu 9. Warner Bros 10. Natal 11. Zombi 12. Boll 13. Aerosmith
Yukarıdan aşağıya: 1. Grand Theft Auto 2. Half Life 3. Sim 4. Sackboy 5. On altı 6. Resident Evil 7. Braid 8. Turok 9. Captain
Gizli cümle: “Dünya durur, Oyungezer”

Bu ay size şu zahmeti veriyoruz: Şiir yazın! Örnek olsun diye ben bir dörtlük yazıyorum hemen:

Su gelir piksel piksel
Gel de yar bir seviye yüksel
Ne de güzel oyundur
Tom Clancy’s Splinter Cell

Yazacağınız şiirin uzunluğu veya içeriği önemli değil, oyunlarla ilgili olması yeterli. Fâilâtün, fâilâtün, fâilâtün, fâilün diyerek aruz ölçüsünü kullananlara bir de sürprizimiz olabilir. Bu ölçüler gerçek hayatta nerede işimize yarayacak mı diyordunuz? Aha işte burada!



Mektuplarınız için adresimiz, postaidaresi@oyungezer.com.tr. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Konuşmadığınız her an, sükût altın demektir!

İdaresiz

The
Sevgili Eren; bu mektubu sana yüreğime indirmekte, başımdan aşağıya kaynar sular indirmekte, hatta belki de ayaklarıma kara sular indirmekte oldukça başarılı olduğunu söylemek için yazıyorum. Posta İdaresi'ni büyük bir merakla açıp mektubumun daha en başında kesildiğini (ve bana tavrını koyduğunu) görünce oldukça şaşırdım. Hatta en başta espri olduğunu hissedip güldüm. Fakat ciddi ciddi öbür mektuplara geçildiğini görünce yüreğime indi gerçekten. Bu arada seni de çok sevdiğimi bilmeni istiyorum. Giriş yazımdan da o sözleri nasıl çıkardın anlayamadım cidden. Benim sevgim ikinize de yeter, merak etme :) Ama tamamen gıcıklığına şu sözleri sarf ediyorum: "Mehmet yakışıklıydı, sen sempatiksin. Mehmet güneşti sen ampulsün. Mehmet'in girdiği evde senin ne işin var." Bir sonraki mektubuma kadar kendinize iyi bakın. Bu arada son olarak tüm OGZ ekibine: <333
Kubilay Kaan Bahçeci

Geçtiğimiz ayki Posta İdaresi'nde yaptığım haylazlıklarla ilgili bir açıklama yapma ihtiyacı hissediyordum, hayatımı kurtardın Kaan. Arkadaşlar, yaptığım şeyi haklı çıkarmaz belki ama dümdüz yazı yazmaktan sıkılıyorum ben. Okuyan insan da okurken sıkılacakmış gibi geliyor. Sonra aklıma bir fikir geliyor, deneyeyim diyorum. Kaan, sana yaptığım gayet eşek şakası kıvamındaydı, kabul ediyorum. Bir karakteri öldü gösterir de filmin sonuna doğru tekrar canlandırırsınız ya, onun gibi bir şey yapmak istemiş, yazı işlerinden onay da almıştım. Halen daha başarılı bir şaka olduğunu düşünüyorum ama birtakım gereksiz tartışmalara zemin hazırladığı için yanlış anlaşılmayı Mehmet üzerinden kurgulamak pek doğru bir seçim değilmiş anlaşılan.

Bir de Ozan'ın mektubu var tabii. Oradaki üstü karalanan yer var ya, aslında yok. Altında kendi uydurduğum, "blabla"dan biraz daha anlamlı bir metin yer alıyordu. Bir nevi mizansendi yani orası. Önceden mozaik tarzı bir sansür düşünmüştüm ama grafik tasarım aşamasında karalamaya dönüştü. Bunu da alaycılık veya saygısızlık olarak algılamanıza üzüldüm.

Son olarak şunu diyeyim: Posta İdaresi sadece soruların sorulup cevapların alındığı bir yer değildir, Oyungezer'in sadece bir oyun dergisi olmaması gibi. Ama idarecinin okurlara posta koyduğu bir yer hiç değildir. Öyle olduğunu düşünmenize ve dolayısıyla niyetimden şüphe etmenize yol açacak bir şey yaptıysam son altı ay içerisinde, affola.

Şaka maka bu ayın idaresizi ben oluyorum galiba. Hanimiş benim bir sıvıyı ağzı dar bir kaba aktarmak için kullanılan koni biçimindeki aracım?



olabiliyor bu, ama okura yansıtmaya hakkınız yok tabii.

Bir oyunu 12 sayfada incelemek bizim için gurur verici bir olay; hakikaten anlatacak o kadar çok şeyimiz varmış demek. Fakat God of War 3'e *sadece* 6 sayfa ayırmış olmamız demek değildir ki Modern Warfare 2 ondan daha önemli bir oyundu. İstesek aynı 6 sayfalık incelemeyi bolca laf kalabalığı yapıp daha fazla görsel kullanarak yirmi sayfaya da yayabilirdik. Üzerine bir de kapağa yazardık bunu, satışlarımız belki biraz artardı, kısa vadede işimize gelirdi yani. Buradaki kısa vadenin altını çiziyorum, çizdim. Çünkü uzun vadede bu derginin elinize aldığınız her sayısının mümkün olduğunca dengeli ve dolu olması hem sizi daha çok tatmin eder, hem de bizim yıllar sonra dönüp baktığımızda gurur duyacağımız bir şey olur.

3. Son zamanlarda birkaç arkadaşım ve ben orijinal oyun almaya başladık. E öğrenci bütçesiyle zor oluyor tabii ki ancak kendimizi doğru şeyi yapmış (en azından ben) hissediyoruz. Ve orijinal alınan oyunların en az iki kere bitirildiğini anlıyorum. Assassin's Creed 2'yi bir kere bitirdim ve bir daha bitiriyorum örnek vermek gerekirse. Her oyunsevere tavsiye ediyorum. Orijinal oyun almanın tadı başka oluyor çünkü.
Dışarıdan bakan bir insan tarafından "E o kadar para verdik!" mantalitesi olarak da yorumlanabilir aslında bu durum. Tadını beğenmediğiniz halde, sipariş verdiğiniz çok pahalı bir yiyeceği tüketmek zorunda hissetmeniz gibi bir şey gibi görünebilir. Ancak aldığınız oyunu dikkatli seçerseniz endişe etmenize gerek yok ki AC2 bu açıdan gayet doğru bir seçim olmuş.



Eyjafjallajokull (ya da kısaca Eylöylöy) sayesinde gördük ki dünyanın ta öbür ucunda gerçekleşen bir doğal afet de bizi etkileyebiliyormuş.

4. Assassin's Creed 2 demişken Kaan Abi'nin yazısını okudum ve sürekli Anibus dediğini fark ettim. Acaba yazım hatası mı var, kafama takıldı.
Bunu mu demek istediniz? Assassin's Creed 2 *Animus* – Assassin's Creed 2 Anibus için yaklaşık 79.400 sonuçtan 1 - 10 arası sonuçlar (0,35 saniye) Assassins Creed II SKIDROW CRACK + BLACK ED-- Ehem, pardon. Yazım hatasıydı, evet. Doğrusu *Animus* olacak. Aklı bir an Anubis'e gitmiş veya Anubis doğrudan ona gelmiş olabilir. Az çakal değildir kendisi.

5. Bir de insanın oyun alınca, dizi seyredince, anime izleyince maymun iştahı kabarıyor. Meydanda o kadar güzel şeyler var ki insan hangisini izleyeceğini şaşırıyor. Mesela herkesin ilk beşi vardır. Eren Abi mümkünse senin en sevdiğin beş dizi ve beş animeyi öğrenebilir miyim? Belki aralarından bazılarını izlemeye başlarım ve sayende bilmediğim güzel bir şeyi keşfetmiş olurum. Benim tavsiyem kesinlikle 1. Naruto 2. Avatar 3. Fullmetal Alchemist 4. Bleach 5. Hellsing olur. Dizilerde ise 1. Lost 2. How I Met Your Mother (son sezon hariç) 3. House 4. Flashforward 5. Supernatural olur.
Holey, anime sorusu gelmiş! ^^ Yalnız nasıl bir shonen sevgisidir o öyle. Herkes her türden hoşlanacak diye bir kaide yok elbette ama bence izlediğin animeleri tür yönünden biraz genişletmende fayda var, şu an sadece FPS oynayan bir oyuncu gibi duruyorsun. FMA benim de hayranı olduğum bir seridir. Onun haricinde eskilerden Evangelion'un izlediğim ilk anime olmasının da etkisiyle yeri ayrıdır. Kanon ve Clannad'da bol bol ağlamışlığım, Kino's Journey ile huzur bulup TTGL ile feci gaza gelmişliğim vardır. Konu anime olduğu için saydıkça da sayasım gelir. Sana ilk beşini göz önüne alarak Fate/stay night'ı öneriyorum ilk olarak. Daha fazla öneri için MyAnimeList üzerinden beni (erengy) bulup dürtebilir, hatta gelmişken oradaki Oyungezer grubuna da katılabilirsin.
Bir de dizi demiştin değil mi? Şu an Lost ve Fringe haricinde bir dizi takip etmiyorum açıkçası. Beş tane isim çıkartabileceğimi de sanmıyorum ama bugüne kadar izlediğim en iyi dizi, esasında bir mini-dizi olmasına rağmen The Lost Room'dur diyebilirim.

Uzun ve garip yazıma katlandığınız için teşekkür ederim. Herkese iyi eğlenceler ve iyi oyunlar dilerim. Kendinize iyi bakın.
Ali Ekrem GÜNEY
Ben de benim kıytırık cevaplarıma katlandığın için teşekkür ederim Ali ya da Ekrem. Umarım kendine benden daha iyi bakarsın.

Böylelikle bu ayki beş adımda noktalama işaretleri adlı dersimizin sonuna gelmiş bulunuyoruz nokta Önümüzdeki ay virgül daha klişe bir veda yazısında görüşmek üzere nokta *tire Eren Okka*

PIXEL



8-BIT PINK FLOYD?

Tanrı vergisi sayılabilecek olan albümlerin başında gelen **Dark Side of the Moon**'u hiç böyle dinlememiştiniz. Çünkü kimse bu albümü 8-bit versiyonuna çevirip albümleştirmemişti. Ontariolu oyun programcısı Brad Smith, azmetmiş ve albümü 8-bit tınılarla tekrar yorumlamış. Sonuç nasıl mı? Tek kelimeyle harika. Dilerseniz albümü DVD'mizden de dinleyebilirsiniz. **http://tinyurl.com/8bitdark**



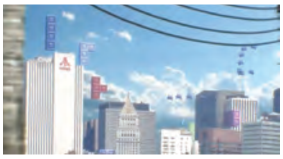
SYNDICATE VE X-COM

"Populous, Theme Hospital, Theme Park, Dungeon Keeper, Molyneux, Bullfrog…" gibi kelimelerle çağrışım oyunu yapsak sanırım vereceğimiz haberin içeriğini çözmeniz en fazla birkaç dakika sürerdi. Onun yerine biz size haberi direkt olarak verelim (rahatsızım n'apim). 27 yıl önce Peter Molyneux tarafından kurulmuş Bullfrog'dan çıkan en güzel oyunlarından biri olan **Syndicate**, EA ve Starbreeze ortaklığıyla 17 yıldan sonra tekrar ayağa kaldırılıyor. PC, XBox 360 ve PS3 için çıkarılacak oyun, klasik taktiksel aksiyon köklerine sadık kalınarak yapılacakmış.
X-COM konusundaki haberse daha ilginç. Bioshock 2'nin yapımcısı olan 2K Marin, yeni bir X-COM üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Tek farkla; o da artık oyun sıra tabanlı bir strateji değil, RYO ile süslenmiş bir FPS olacak. PC ve XBox 360 için hazırlanan oyunun haberi şüphesiz ki heyecandan dalağımızı ağzımıza getirdi (demiştim rahatsızım diye)!

BU KADARI DA FAZLA (MI?)

Koleksiyoncuların ödediği fiyatlar da, ellerinde böyle numunelik oyunları 1500 yıl tutup satanların istediği fiyatlar da daima dikkat çekici olmuştur (*boşuna çalışıyoruz ulen* dedirtir çoğu zaman). Onlardan biri de eBay üzerinden satılan 28 yıllık bir Air Raid. Oyun tam olarak **31.600** dolara alıcı buldu. Oyunun hem eski, hem Atari oyunu olması bir yana, şu anda dünyada sadece 13 tane kaldığını düşünürsek 31.600 dolar çok da büyük bir para değil (önceden haberim olsa alırdım kesin!). Bizim korsan kasetler de para eder mi acaba? Bi' koli satardık, ne güzel olurdu :(

PİKSELLER NEW YORK'U İSTİLA ETTİ



Geçtiğimiz ay çok güzel bir video izledik, bağrımıza bastık. Özellikle derginin bu köşesini seven herkesin hasta olacağını düşündüğümüz video DVD'mizde yer alıyor. Pong, Pac-Man, Tetris, Donkey Kong, Bomberman vb karakterlerin New York'un nasıl altını üstüne getirdiğini hayretle izleyeceksiniz. Yazar, yönetmen Patrick Jean'e buradan selamlarımızı da iletelim. Dergimizin bu köşesine bir film çeksek, böyle bir şey çekerdik: **http://tinyurl.com/pixelsthemovie**



LINKIN PARK VIDEO GAME

Klasikleşmiş oyunlarla büyüdüklerini söyleyen LP elemanları, iPhone için özel üretilen **8-Bit Rebellion** adındaki oyunlarının da bu çizgide olmasını özellikle istemişler. Grafikler gerçekten de bahsedilen tarzda ve oynanış bize oldukça parlak, modern, hatta biraz da eğlenceli geldi. Oyun içerisinde sohbet edebilir, mekânınızın dekorasyonunu yapabilir, Facebook üzerinden diğerlerinin oyunuyla bağlayabilirsiniz. Pek çok LP parçasının hem gerçek hem de 8-bit hallerini de oyun içerisinde dinleyebilirsiniz ama asıl olay, oyunu bitirdiğinizde açılacak olan, şu ana kadar hiçbir yerde yayınlanmamış "Blackbirds" adlı parçayı dinleyebilecek oluşunuz.



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

KAMERA İCAT OLDU

Lumiére Kardeşler'in "Workers Leaving The Lumiére Factory"sinden bu yana **115 yıl** geçti. İlk film, ilk kısa film, ilk belgesel film gibi sıfatları taşıyan 46 saniyelik bu yapım sonrasında, sinemanın bugünlere kadar gelebileceğini kimse hayal bile etmemişti sanırım. Pek çok şey değişti ama bazıları da aynı kaldı. Sinema, doğru yapıldığında hep **"inandırdı"**. Aynı "*The Arrival of a Train at La Ciotat Station*"ın gösterimi sırasında ekrandaki trenin üzerlerine geldiğini gören izleyicilerin hızla dışarı kaçması gibi.

Sinema zamanla tarihin bir parçası haline geldi. Sanat yönünün dışında siyasal, politik etkileri de iktidarlar tarafından bolca kullanıldı. Kısa filmler de yıllandıkça popülerliğini artırdı. Her ne kadar ülkemizde "amatör film" olarak bilinse de, kısa film hiçbir zaman bu kadarı değildi. Bütün önemli film festivalleri kısa filmi kategorilerine eklerken, "kısa animasyon" da ciddiye alınmaya başladı son 15 yılda. İnternetle birlikte bu kısalar milyonlara, uzun metrajdan daha kolay ulaşır oldu ve kamera teknolojisinin gelişmesiyle özellikle genç kesim arasında oldukça popülerleşti. Kimin bir kısa film projesi olmadı ki şu hayatta?

Bu beraberinde kalitesizliği getirse de, "inandırıcı" özelliğini hiç yitirmedi. Kısa filmler hayatın içinden bir kesiti sunduğu gibi, hayata da bir çentik atmaktan hiç geri kalmadı. Muhalif tarafı onu hep özel yaptı. Yeri geldi, uzun metrajın önünü açtı. Günümüzün efsane yönetmenleri sadece gençlik yıllarında değil, zirvede oldukları yıllarda da vazgeçmedi kısa filmden.

Siyaset konuşmayı sevmeyen ben, buraya kadar dayanabildim, kimse kusuruma bakmasın… Bildiğiniz gibi hükümetin düzenlediği bir kısa film yarışması var. Konu **"Büyüyen ve gelişen Türkiye"**. 2002'den bu yana iktidarın ülkeye kazandırdığı *sadece* pozitif şeyler kameraya alınacak ve yurdumuzun aslında ne kadar çok *geliştiği, büyüdüğü* anlatılacak (bu şart)! Dört derecede dağıtılacak toplam para miktarı da 120bin TL! Ülkenin en saygın kısa film festivallerinde dağıtılan miktarın yaklaşık 10 katı yani! Bu yarışmanın neden düzenlendiğini, neden ödüllerin bu kadar "kırmızı elma" olduğunu anlatmaya gerek yok. Cevap zaten cümle içinde saklı. Sinema, tamam, inandırır ama unutulmamalıdır ki tarih gibi, asla affetmez.

AYIN ÖNERİLERİ:

- *Anathema, Riverside, Lamb of God, John Mclaughlin, Caspian, Deicide, Bob Dylan* konserlerine gidilir.
- *The Secret in Their Eyes* ve *White Ribbon* ayıla bayıla izlenir.

Pixel Yazıtları

CAPCOM - SNK REKABETİ



Street Fighter 2'nin dünyanın tek hakimi olduğu yıllarda SNK, efsanevi karakter "Terry Bogard"ın doğduğu oyun Fatal Fury'yle bu hükümdarlığı sallamaya çalışmıştı. Fakat oyun kendine has bir kitle kazansa da istenen etkiyi yaratmaktan uzaktı. Bu sebeple, hemen eski SF1'in yapımcısı transfer edilerek **Art Of Fighting** yapıldı. SNK, kullandığı yeni teknolojiler ve Ryo'nun Hadouken'i tek eliyle atmasıyla "dövüş sanatı böyle yapılır" mesajı verdiyse de kazanan yine SF2 olmuştu.

Fatal Fury Special'da Ryo'ya karşı dövüşebilme özelliği, yeni bir serinin peşine düşen SNK'nın aklına müthiş bir fikir getirdi. Kendi bünyelerindeki oyunlardan en iyi karakterleri bir araya getiren ve o yıldaki çoğu dövüş oyunun aksine takım oyununu temel alan **King Of Fighters** işte böyle doğdu.

KoF'la istediği ivmeyi sonunda yakalayan SNK'nın eli ayağı yine de boş durmuyordu. KoF 94'ün boss'u Rugal'ın arkasındaki heykele çevirdiği karakterlerin, SF2 karakterlerini fazlasıyla andırması sonucu Capcom da sessizliğini bozdu ve ilk cevabını verdi: **Dan Hibiki**

KAVGAYA İNANMIYORUM AMA BİR KRAL VAR

Tamamen AoF'le dalga geçmek üzere yaratılan bu aptal karakter, Ryo'nun hareketlerini ve Robert'ın saçını kopyalamakla kalmıyor, firma tarafından da "açık ara en güçsüz karakter" olarak damgalanıyordu. Dan'in oldukça popülerleşip galibiyet laflarıyla bile SNK'ya taş atmasının ardından, SF'de Sakura'nın baş karakter Ryu'nun hareketlerini taklit etmesini fırsat bilen SNK, hemen kendi karakteri Kyo'yu taklit eden Shingo Yabuki'yi yaratmakta gecikmedi.

Yıllar geçtikçe rekabet adı altında tarafların birbirine attığı taşların sayısı da arttı. Capcom, SNK'nın kendi dövüş oyunlarındaki sistemleri kopyaladığını iddia ederken, SNK en güçsüz Kyokugen karakteri Yuri'ye, Ryu&Ken'in en güçlü Ansatsuken hareketlerini veriyor, hatta 2001'de Yuri, Shun-Goku-Satsu ölümü bile yapıyordu.

Bu rekabet, şaşırtıcı biçimde iki firmanın 1999'da bu en büyük iki dövüş oyunu serisini bir araya getirmesiyle son buldu arkadaşlar. Fikir oyuncular için rüya gibi olsa da kart oyunları da barındıran altı oyunluk bu seri, ne SF ne KoF fanlarını tam olarak tatmin edebildi.

İşte gördüğünüz gibi, bu ezeli rekabet halen SSF4 ve KoF XIII'le devam ediyor. Bakalım dostlukla noktalanan bu rekabet, gelecekte neler getirecek...
Emre Sümer







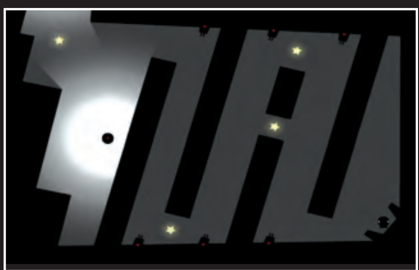
KAVGA VAR KAVGA!

80'lerin sonu, 90'ların başı gibi "vurdulu kırdılı" dediğimiz film türü artık çığırında çıkmak üzereyken, elimizdeki VHS kasetler de, başına geleceklerden habersiz yavaş yavaş miyadını dolduruyordu. Ve sahneden çekilme günü geldiğinde o bol kaslı, bol terli, bol patlama ve tekme tokatlı b sınıfı filmleri de yanında götürdü. Ta ki 2010 yazına kadar. Sylvester Stallone bildiğiniz gibi bu türün babalarından sayılırdı ve yine babalığını yapıp acayip bir kadroyla The Expendables'ı çekti. Jason Statham, Jet Li, Dolph Lundgren, Steve Austin, Mickey Rourke gibi ünlü isimlerle ter, kan, barut, adrenalin kokan bu filmi DVD ve Bluray olarak çıkaracaklarına şüphemiz yok ama biz onlardan VHS olarak da çıkarmalarını bekliyoruz. Bu filme bu yakışır!



PİKSELİZASYON

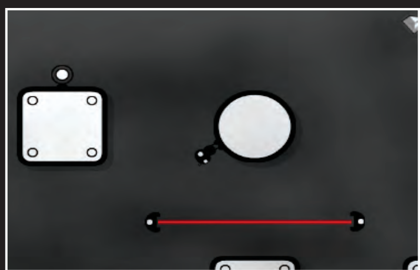
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



HELP! IT'S UNFINISHED SHADOW GAME

IŞIK-GÖLGE OYUNLARI

Kısa ama güzel bir oyun "Gölge oyunu". Bölüme girip yıldızları toplayıp çıkışa yönelmek üzerine kurulu bir oyun bu ama pek çok yerde ışık devreye giriyor bölümlerden çıkmadan önce. Örneğin makineli tüfekler eğer siz ışık altına girerseniz kurşun yağdırmaya başlıyor.
Bu yüzden de ışığın kaynağını değiştirmeli veya ışıktan olabildiğince hızlı kaçmalısınız. Çıkışları açan tuşlara basmak veya karanlıkta izinizi bulmak gibi ilginç bölümler de mevcut. Tek kusuru, gerçekten de oyun bitmemiş! Az bölüm var ama sanırım devamı gelecek.
http://tinyurl.com/shadowgame



THEY NEED TO BE FED

DEĞİŞİK BİR "BESLEME OYUNU"

Bağımsız oyun yapımcılarının dikkatini çekmek için yapılan yarışmaları çok seviyoruz çünkü ortaya çok güzel oyunlar çıkabiliyor. Bu oyun da işte o türe girenlerden. They Need to be Fed'i "2 boyutlu, 360 dereceli yerçekimi olan platform oyunu" diye özetleyebiliriz. Şöyle ki; oyun bir platform oyunu ama düşmek yok! Zıplamazsanız, platformun etrafında 360 derece dönebilirsiniz. Eğer zıplarsanız da, zıpladığınız yere doğru zıplarsınız. Örneğin aşağı doğru sarkmışsanız, ileri zıpladığınızda yine aşağı doğru zıplar ve öyle platforma inersiniz. Engellerden bu yöntemle kaçmalı ve bölüm sonundaki canavara kendinizi yem etmelisiniz. Gördüğünüz gibi klişe elementleri iyi birleştirmiş bağımsız bir oyun var. PSP'de de oynayabiliyor. Sadece 10MB oluşu da çok iyi. Bize biraz VVVVVV'yi anımsattı ama o kadar retro ve zor değil. Mutlaka deneyin deriz. İndirmek için:
http://tinyurl.com/needtobefed



BEJEWELED BLITZ

ŞİRKET BATIRAN OYUN DEVAM EDİYOR!

Bejeweled kronolojisinde farklı bir yer edindi yeni çıkan Blitz. İlk olarak, artık sınırsız süreniz yok. Sadece 1 dakikanız var ve bu süre zarfında ne yaparsanız o. Her bölüm size altın niyetine jeton kazandırdığı gibi bir de tecrübe puanı veriyor. En iyiler listesine girmek için tek çareniz, o 1 dakikada yaptığınız puandır. Ben henüz yüz binlere ulaşamasam da iki yüz bini geçmiş birkaç şuursuz var (eheehe :) - Sinan). Dörtlü, beşli yarattığınız kombolar, art arda yapacağınız patlatmalar filan derken puanınız ancak katlanabiliyor. Coin'lerle de birçok özel güç alabiliyorsunuz. Bir diğer güzellik de oyunun Facebook ile ilişkili olması. Bu da acayip bir rekabet ortamı sağlıyor (Facebook üzerinden bedava da oynanabiliyor). Bu "1 dakika oyna" olayı o kadar çerez gibi gidiyor ki, bir bakmışsınız saatler geçmiş. PopCap'i yine kutluyoruz hayatımızı çaldığı için!
http://www.popcap.com/



PLANESCAPE: TORMENT

SONSUZA KADAR OYNAMAYA MAHKUMSUNUZ -CAN ARABACI

"İsimlerden kork. İsimlerin benliğin üzerinde gücü vardır. Başkaları o isimleri bir silah olarak kullanabilir. İsimler seni boyutlar arasında bile takip edebilecek bir kanca gibidir. İsimsiz kal ve güvende ol. Ben İsimsiz Olan'ım..."

Gözlerinizi pis kokulu, cesetlerin yakılmak için getirildiği bir odada açtığınızı düşünün. Yatmakta olduğunuz soğuk taştan doğrulduğunuzda, geçmişiniz hakkında hiçbir bilgiye sahip olmadığınızı fark ediyorsunuz. Ayağa kalkmaya çalışırken duyduğunuz ilk ses, havada süzülen bir kurukafaya ait: "Hey Şef! İyi misin?"

1999 yılında Black Isle imzasıyla piyasaya çıkan Planescape: Torment işte tam olarak böyle başlıyor ve bizler "İsimsiz" olarak geçmişimizi aramaya koyuluyoruz... Ben maalesef oyunla daha geç tanışanlardanım. Ancak şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Planescape: Torment ile tanıştığım gün, hayatımın tamamen değiştiği gün oldu.

"SENİN DÜŞMANIN ZAMAN DEĞİL... SONSUZLUK"

Bu yazdığım her ne kadar bir inceleme yazısı da olsa, size oyunun grafiklerinden ya da seslerinden bahsetmeyeceğim. Çünkü ana menüdeki o "New Life" yazısına tıklayıp yeni hayatınıza başladığınızda el çizimi arkaplanları ya da müthiş müzikleri zaten kendiniz de takdir edeceksiniz. Benim asıl dikkat çekmek istediğim nokta, oyunun aradan geçen 11 yıla rağmen hâlâ rakipsiz olan hikâyesi.

O zamana kadar işlenmiş oyun hikâyelerinden farklı olarak dünyayı kurtarmaya çalışmıyoruz Torment'ta. Ya da mesela sevgilisini yaratıklardan kurtarmaya çalışan bir adamın hikâyesi de değil söz konusu olan. Aslında tam aksine, onu seven bir kadını düşmanının ellerine bırakmış, sayısız hayatı boyunca yine sayısız günah işlemiş bir adamın hikâyesini *yaşıyoruz*. Ne yaparsa yapsın bir türlü ölemeyen, geçmiş hayatlarının yanlışlarının ağırlığını sırtında taşıyan biri Nameless One. Ve onun karakterine büründüğünüzde, bu yeni hayatını istediğiniz gibi yönlendirmek tamamen sizin ellerinize bırakılıyor. Bu açıdan günümüz RYO'larına bile fark atabilecek bir çeşitlilik ve seçimler yumağı söz konusu yani. Ama en güzeli ne biliyor musunuz? Oyun sizi öyle güzel işleyip kıvama getiriyor ki, seçim yapma zamanınız geldiğinde daha fazla tecrübe puanı ya da daha iyi bir eşya için değil, hissettikleriniz için yapıyorsunuz o seçimi. Belki de bu yüzden, oyunu kaç kere oynarsam oynayayım, her seferinde geçmiş hatalarımı telafi etmeye çalıştım. Her seferinde önceki yaşamlarımda yaptıklarım yüzünden Deionarra'dan af diledim.

Deionarra deyip duruyorum, oysa kendisi partimize katabildiğimiz bir karakter bile değil aslında (en azından bu yaşamımızda). Neyse ki partimize katabildiğimiz karakterler konusunda da hâlâ günümüzde aşılamamış bir başarı yakalamış durumda Torment. Yakın zamandan bir örnek verecek olursak, *Dragon Age*'de hepimizin bayıldığı Morrigan, Alistair, Leliana gibi karakterler bile Morte, Annah, Dak'kon, Fall-From-Grace ve daha nicesinin yanında boynu bükük kalıyor doğrusu. Sanırım Torment'in belirlediği bu mükemmelliğe yaklaşabilen bugüne kadar bir tek *Baldur's Gate 2* oldu. "Bu karakterleri bu kadar iyi yapan ne peki, 11 yıldır kimse ellerine su dökememiş" dediğinizi duyar gibi oluyorum. Bu noktada cevap "karakter derinliği". Torment'teki bütün karakterler, göründüğünden çok daha fazlasına sahip. Hikâye boyunca ilerleyip karakterlerle aranızda bir bağ oluştukça, yanınızdaki karakterlerle ilgili hep daha fazlasını öğreniyorsunuz... Ve bu sırada birçoğuyla ölümün ötesinden, çok daha derin bir şekilde bağlı olduğunuzu fark ediyorsunuz. Kısaca ne Morte basit, uçan ve sarkastik bir kurukafa (basit, uçan kurukafa? Hmm), ne de Dak'kon size boşu boşuna bu kadar büyük bir sadakat besliyor.







"İKİ GÖKYÜZÜ BİR ARADA BARINAMAZ!"

Planescape evreni gerçekten de sonu olmayan bir evrenler yumağı. Bu uçsuz bucaksız evreni tüm zenginliği ve sürprizleriyle oyunda canlı canlı görebilmek gerçekten inanılmaz bir nimet. Sokakta gördüğünüz ve sıradan biri diye sohbet ettiğiniz bir karakter, aslında çok önemli ve güçlü çıkıp olaylara bakışınızı ya da durumunuzu bir anda değiştirebiliyor. Bu da sizi merak etmeye ve araştırmaya itiyor. Ama tabii burnunuzu her yere sokmanız her zaman iyi sonuçlara gebe değil. Her an bir hıçkırık lanetine kurban gitme ihtimaliniz de mümkün mesela. Anlayacağınız Torment'ta önemli tüm karakterlerin kafasında kendi isimleri yazmıyor. Diğer oyunlarda görmezden geldiğiniz o "commoner"lar bile Torment'ta belli bir öneme sahip karakterler haline gelmiş durumda.

Sigil'in dört bir yanına dağılmış onca karakterle konuşurken hesaba katmanız gereken çok önemli bir detay var tabii; karakter özellikleriniz. Karakterinizin istatistikleri yükseldikçe konuşmalarda yeni seçeneklerin açıldığını fark edeceksiniz. Örneğin yüksek Dexterity sahibi bir karakter, oyunun başında sizi fark eden Dustman'i daha yardım çağıramadan hızlı bir şekilde haledebilirken, bu özelliği düşük olan karakterler bu imkândan mahrum kalacak. Bu noktada size ufak bir ipucu vererek ne yaparsanız yapın ama Intelligence ve Wisdom'ınızı mümkün olduğunca yükseltin demek istiyorum. Çünkü bu özellikleri yükselttiğinizde açılan seçeneklerle oyunun o felsefi ve derin havasını sonuna kadar tecrübe edebiliyorsunuz. Hatta hazır bu özelliklerinizi yükseltmişken, oyundaki eğitmenlerle konuşarak değiştirebileceğiniz üç sınıftan Mage'i de mutlaka tecrübe edin (diğer iki sınıf Fighter ve Thief). Zira Mage'in ileri seviye büyüleri o kadar ilginç ki, yapmaya kalktığınızda kısa ara videolarla görüyorsunuz büyünüzün sonuçlarını. Ama tabii Intelligence'ı yerin dibine sokup doğru düzgün cümle kurmaktan aciz, önüne gelene kas gücüyle saldıran savaşçı bir Nameless One rolüne bürünmek de yine size kalmış (Unbroken Circle of Zerthimon'ı açmak sizin için hayal olacaktır tabii böyle bir durumda).

Beni bıraksanız Torment konusunda daha sayfalarca övgü yazabilirim. Ne de olsa Torment'ın bir oyunun ötesinde olduğunu, bugüne kadar bilgisayar başında yaşadığım en güzel deneyim olduğunu her fırsatta söylüyorum. Ancak ben ne kadar översem öveyim, hâlâ bu deneyimi size anlatabilmekten uzak olacağım. Eğer iyi İngilizceniz varsa ve uzun metinler okumaktan sıkılmıyorsanız, gidin ve şimdi başlayın Planescape: Torment'a (hatta bir de üzerine widescreen modunu yükleyin, tam olsun). Çünkü Torment'ın atmosferini solumadığınız her saniye, oyunculuk kariyerinizde büyük bir eksi olarak yer alacak.

"BİR İNSANIN DOĞASINI NE DEĞİŞTİREBİLİR?"

Kasım 2008 sayımızdaki The Nameless One yazımda, yukarıdaki sorunun önemini belirtmiştim. Oyunda buna vereceğiniz karşılık ne olursa olsun, gerçek cevap bu incelemenin içinde: Evet, Planescape: Torment oynamak bir insanın doğasını gerçekten de değiştiriyor. Eğer hâlâ oynamamış ve bu değişimden payınızı almamışsanız, hâlâ bir şansınız var.

Not: Normalde oyunlara tam puan verilmesine karşı olmama rağmen gönlümden Planescape: Torment için geçen not 9.9 ya da 10 gibi bir şey. Ancak Volkan ve Serpil "biz bir canavar yarattık" demesin diye not konusunda çok üstelemeyeceğim, bunu da buraya not düşmek istedim :).





NE İYİ NE KÖTÜ

+ Eşsiz hikâyesi
+ Mükemmel müzikleri
+ Karakterleri
+ Kısaca her şeyi desek?
− Yeni işletim sistemlerinde biraz sorun çıkartabiliyor. Yamalarını kurun.

ELVEDA TÜRLERİN KÖKENİ

Türlerin Kökeni fark ettiğiniz gibi sona erdi. "Beraber kâh güldük, kâh ağladık, eh öyleyse kapatıp gidelim…" diyecek değildik ya, hemen yeni bir şeyler denemeye karar verdik. Eski oyunlara yeni incelemeler yaptığımız, ismine de Oldboy Çetesi dediğimiz bu bölüm böyle doğdu. Oldboy Çetesi'nde ne yapıyoruz? İsmini illa ki duyduğunuz ama çoğunuzun "Off... Ya çok eskiyse, ya bulamazsam, ya Vista'da çalışmazsa" gibi kuruntularla denemekten kaçındığı hazine değerindeki eskileri aklınıza (ve sonra da bilgisayarınıza) sokuyoruz. Peki ne yapmıyoruz? Sadece hatırladıklarımızla yazmıyoruz, "yıllar önce oynamıştım, acayip güzeldi" demiyoruz. Bugünkü bakış açımızla, şimdiki oyun anlayışımızla sıfırdan oynayarak inceliyoruz oyunu. Böylece romantik satırlardan fazlası çıksın istiyoruz ortaya. "Bugün oynanır mı" sorusuna cevap arıyoruz.



SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Aradan geçen 11 yıldan sonra hâlâ bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en eşsiz hikâyeye sahip. Ve benim gönlümde hâlâ gelmiş geçmiş en iyi oyun.

8.0

Hâlâ oynanır mı?
Şaka yapıyor olmalısınız.

> Tür: Rol Yapma Oyunu **> Yapım:** Black Isle Studios **> Dağıtıcı:** Interplay **> Yaş Sınırı:** - **> Minimum Sistem:** Pentium 200MMX, 32MB RAM, 4MB Ekran Kartı, 650MB sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** PII 266, 64MB RAM, 8MB Ekran Kartı, 800 MB sabit disk alanı

PC PS2 PS3 NINTENDO Wii XBOX 360

İLK GÖZ AĞRIM

TOK EVİN AÇ KEDİSİ

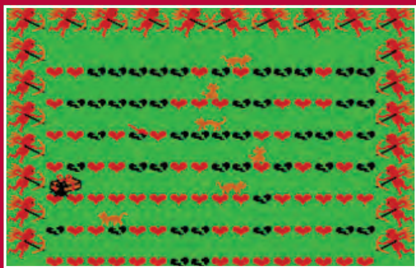
-B. EMRE ÜLGEN

Bu köşeyi her yazanın üstüne yapışan "orta yaşlı yazar" hissiyatından yırtmak için "benim ilk oynadığım oyun Doom 3" dedim, kimse inanmadı.
-Tamam tamam, Doom 2.
-Atma Recep!
-Tamam tamam 1.
-Küçül de cebime gir.

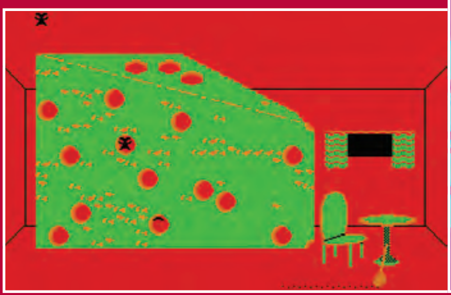
İşte böyle bağrışa çekişe ilk oynadığım oyun olan Alley Cat'e kadar geri gitmek zorunda kaldım (prehistorik çağ).

Amcamın heyula gibi bilgisayarında oynamıştım Alley Cat'i. Pencerelerden evlere girdiğimiz ve yakalanırsak çok sinir bozucu bir havlayarak saldırma sesi çıkaran köpekler, yerleri kirletiyoruz diye bizi de süpürmeye çalışan süpürgeler, yemeye çalıştığımız fareler, balıklar, kuşlar... Alley Cat'in hayatımda bir kırılma noktası olduğunu ya da beni bilgisayarlara aşık ettiğini ne yazık ki söyleyemeyeceğim (benim için oyunların duygusal bir dönüşüme sebep olabilecek denli güçlü olabileceklerini anlamam *The Last Express* ile *Sanitarium*'u oynadığım 98 yazına denk geliyor zira). O yıllarda bütün erkek çocuklarının, ezberletilmiş bir sıkıcılıkla "bilgisayar mühendisi" olmak istemesi gibi bir şeydi çünkü bilgisayar oynamak. Ben de bu tektip düzeni bozmuyor; diyelim arka bahçedeki elmaları toplamaktan ("bu çocuk değil, adeta bir çalıkuşu") daha çok zevk almama rağmen bilgisayar oynamak için amcama, bu rol modeli icabı, musallat oluyordum.

Bu oyuna dair aklıma en çok kazınmış bölüm, diğer erkek kedilere yakalanmadan kalplerden basamakları zıplayarak en üstteki dişi kediye varmaya çalışmamız. Bir sonraki seviyeye geçmek için tamamlamanız gereken bu bölümdeki en üst basamağa ulaştığımızda dişi kedi bizi öpüyor ve ekran göz alıcı renklerde kalpler, güller ve dudaklarla doluyordu (halbuki sadece kalpler çıkıyordu - işte hiçbir şeyi abartmadan anlatamayan tekrarcı bey amca modeli). Rakip erkek kedilerin çok asabi ve basamakların yarısının çürük olmasının gündelik hayattaki bayat karşılıklarını şimdi yorumlayabilirim fakat kediyi öptükten sonra kendimizi gerisin geri yine sokakta bulmamıza o zaman dahi çok bozulduğumu iyi anımsıyorum. Tabii ki daha 5 yaşında kendini belli eden bu yoldan çıkmış gururuma yedirip de oyunu bitirmedim. Bu yazıyı yazarken sonunda ne oluyor diye merak edip araştırdığımdaysa oyunun bir sonu olmadığını, sadece üç hakla ne kadar devam edilebileceği üzerine bir oyun olduğunu öğrendim. "İyi ki de bitirmemişim" diye geçirdim içimden "aynı kediyi bininci kere öpmek için aynı çileleri çekmek". Sonra bu dediğim birden kafama dank edince dehşete kapıldım, oyunu bıraktım, benim en flörtöz yıllarım böyle yaparak geçip gitmişti (nostalji dediğin de işte böyle dramatik olur).











DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Tuğbek: Şşş oğlum düzgün tut şu poşeti!
Sinan: Ya sen de çabuk çabuk atsana şu dutları ya!
Tuğbek: Baarmasana! Duyacak albay şimdi!
Sinan: Duymaz duymaz, kulakları sağır onun. Hadi bak, şu daldaki dutlar morarmış onları da topla.
Tuğbek: Allaaaaah! Akşama kadar yesek bitmez olm bu dutlar, yaşadık!
Sinan: Ben dedim sana, en güzel dalınacak bahçe Albay'ınki… Bak şurdaki ceviz ağacına, yarın da ona dalarız.
Tuğbek: İyi de, adam deli, sopayla kovalamış bizim arkadaşları geçen gün.
Sinan: Bişeycik olmaz, sen şu morları toplasss…
[**Arkada giderek büyüyen bir gölge**]: N'apıyorsunuz siz bakim orda?! Durun!
Tuğbek: ANAAAM!
Sinan: Aha elinde çifteli var lan!
Tuğbek: Kaçma Sinan bekle beni!
Sinan: Tırmanma olm atla aşağı tutarım ben seni!
[Tutamaz]
Tuğbek: Oyyyy! Belim kırıldı belim, koşamıyom…
Sinan: Koş koş koş!
Albay: Kaçmayın duruuuuun!
Sinan: *[Dikenli telin üstünden elini koymadan atlar ama yüzüstü yere çakılır]* AHHH! Yüzüm yarıldı!
Tuğbek: Kaaaaç!
Albay: Kaçmayıııın!
[15 dakika sonra, inşaatta]
Sinan: Hüff hüff, bulamaz bizi artık. Anaa, senin pantolon mu patlamış?
Tuğbek: Ohaa, harbiden yere düşünce patlamış pantolon komple!
[Bilmeyen okuyucularımız için, böyle bir şey gerçekten var ve yaşanmıştır]

Sinan: Annene ne dicen?
Tuğbek: Ben düştüm derim oynarken de sen ne diyeceksin? Burnunun altı yarılmış, kanıyor. Hitler bıyığı gibi olmuş!
Sinan: Ben de sana takılıp düşmüşümdür. Ya neyse ne, çıkart da yiyelim şu dutları.
Tuğbek: Dutlar? Poşet sendeydi ama?
Sinan: E ama... Peki... Poşet... Aaaaa!
Tuğbek & Sinan: Üüüüü!

BU BİR İLAN DEĞİLDİR!
(AMA NE OYNARDIK HA)



Oyungezer
SAYI: 31 - 2010/ 5

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Can Sungur, hikayeci@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Semih Sancar, semih@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

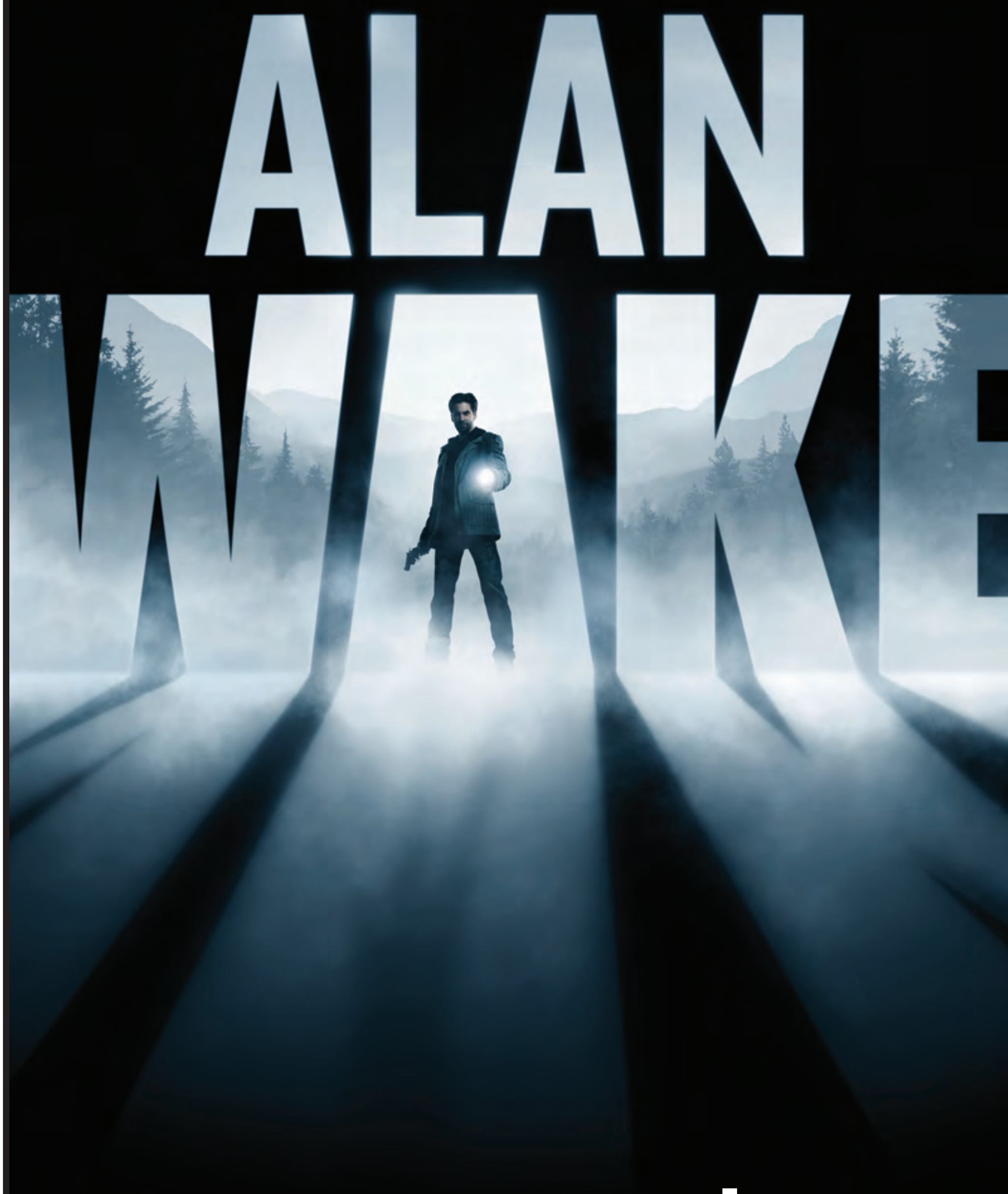
Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 3 Mayıs 2010

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 5
Gelemem Milena çünkü yalan söyleyemem. İki sebepten yalan söyleyebilirim, biri korkudan diğeri çaresizlikten. Hiç gözümü kırpmadan söylerim yalanı bu durumlarda. Çaresiz kalırsam izin bile istemeden basıp gidebilirim. Ama sadece mutlu olmak için yalan söyleyemem bunu biliyorum... Biliyorsun ki kalbi olan insan yazı yazamaz. Benden uzaklaşırsan Milena, benim de kalbim duruverir.
Milena'ya Mektuplar, Franz Kafka

SONUNDA, EN SONUNDA UYANIYOR!



OYUNGEZER'İN HAZİRAN SAYISINDA!

Geçen sayının ayıpları!

- Kaan tutmuş, senelerin Animus'una, Anibus demiş. Yattığı yeri lahit sanıyor olsa gerek. Gerçi o da Anubis ama? Neresinden tutsak elimizde kaldı...

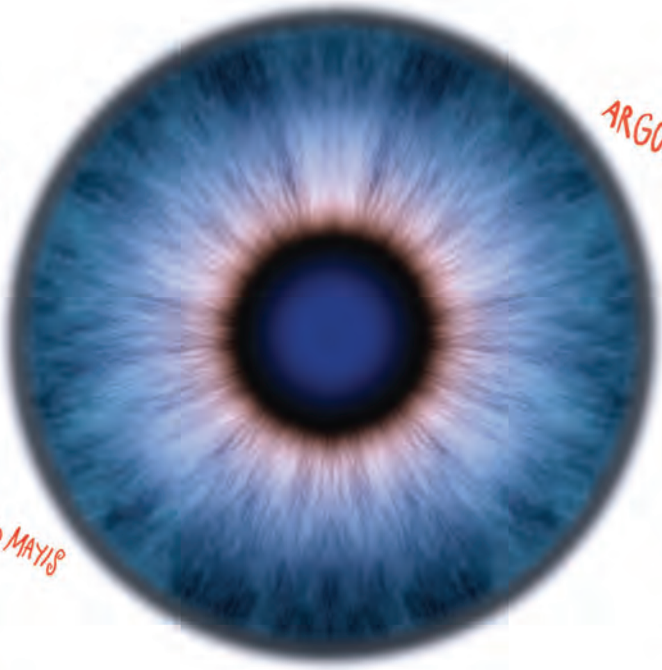
- Log-In sayfasında hâlâ ve ısrarla Star Trek Online çıkış tarihi yazıyormuşuz. Yuh be arkadaş! Üç ay önce incelediğin oyuna ettiğin muameleye bak.

- Venedik'teki Glyphleri eliyle koymuş gibi bulan Eser, Ezio'yu, Sam Fisher'la karıştırmış olacak ki kendisine gece görüş dürbünü takmakta bir beis görmemiş.

- İkonlar dosya konumuzda "Human Tetris yarışması ülkemize uğramadı" demişiz. İzlemiyoz kardeşim biz TV. Ne bilelim Behzat'ı Süheyl'i...

- Shattered Memories'de Harry'nin kızının adını karıştırıp polis memuresi Cybil demişiz. Bilmemekten değil, tırsmaktan.

PLEIX, İSTANBUL MODERN SİNEMA . 7 MAYIS
JOSHUA DAVIS, FLASH TASARIM . 9 MAYIS
JOOST KORNGOLD (A.K.A. RENASCENT),
3D, LOGO ANİMASYON . 15 MAYIS
KARSTEN SCHMIDT (A.K.A. TOXI),
KOD VE TASARIM . 15 MAYIS
TOMATO, KISA FİLM: ÇEKİM VE KURGU . 14/15/16 MAYIS
TOMATO İSTANBUL MODERN SİNEMA 14 MAYIS
DGMND İSTANBUL MODERN SİNEMA 8 MAYIS



MICHAEL CARRINGTON ve DENİZCAN YÜZGÜL,
ÇEK ANİMASYON WORKSHOPLARI, 14-16 MAYIS
ARGOS (B) 1646 (NL) DGMND STUDIO (TR)
OSLO SCREEN FESTIVAL (NO)
WIZ-ART (UA) LUX (UK)
SWEDISH FILM INSTITUTE (S)
VIDEOBRASIL (BR) VIDEOFORMES (F)
6 WORKSHOP, 3 SANATÇI SUNUMU,
3 MEKAN, 9 PARTNER,
65 SAAT WORKSHOP, 45 SAAT GÖSTERİM.

2. ULUSLARARASI KURYE VİDEO FESTİVALİ 7-16 MAYIS
WORKSHOPLAR: BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ BEŞİKTAŞ KAMPÜSÜ
GÖSTERİMLER: İSTANBUL MODERN SİNEMA
AÇILIŞ PARTİSİ: THE HALL

Hollanda Kraliyeti
İstanbul Başkonsolosluğu

KURYE video org


MONSTER
HUNTER™
3
Tri